パソコンを感じる
プログラム満載誌

PROGRAM POCHETTE

●定価 ¥330

プログラムポシェット

テクノポリス増刊

SNAP!

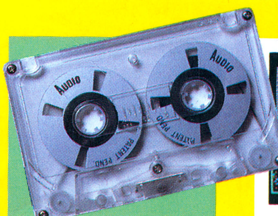
PC-8801,mkⅡ	7本
PC-8001,mkⅡ	7本
PC-6001,mkⅡ・6601	5本
PV-2000	1本
RX-78(ガンダム)	1本

FM-7	7本
PASOPIA 7	3本
PASOPIA	1本
JR-200	2本
MULTI 8	1本



連載 一流への近道 添削コーナー
好評 小粒でピリリ 1画面プログラム

X1(C,D)	4本
MZ-2000・2200	3本
MZ-80B	3本
MZ-700シリーズ	2本
PC-1500・1501	1本

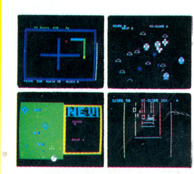


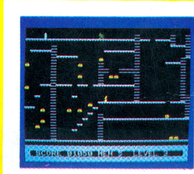
M5(Pro.,Jr.)	5本
MSX	2本
PB-100ファミリー	3本

解説を利用して移植にもチャレンジしよう!

楽しさプラスαていねい解説で移植もラクラク







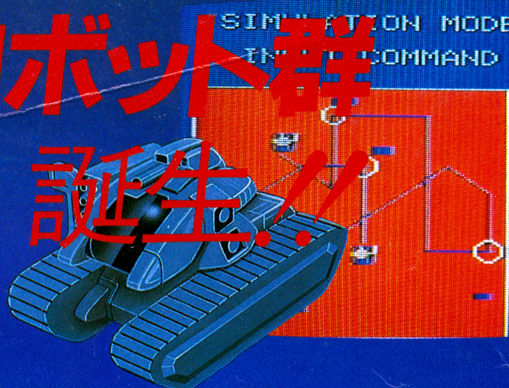


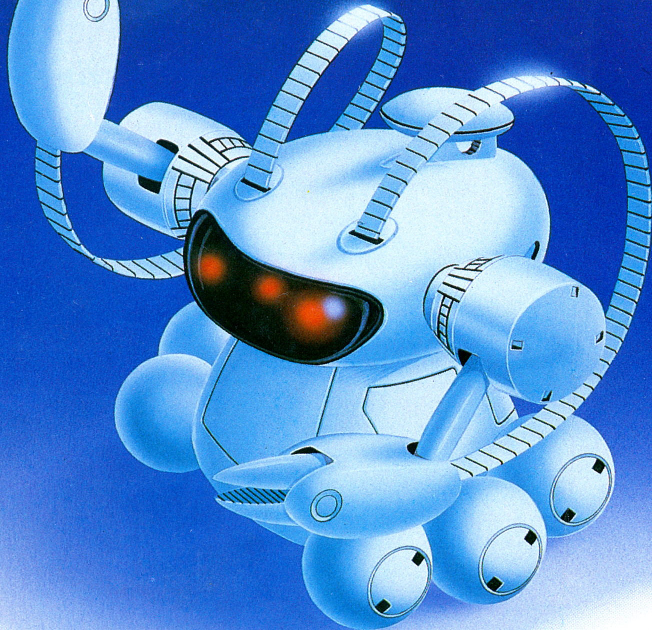
VOL.3

徳間書店

遊べるパソコンロボット群誕生!!

緊急情報







絶賛発売中!

話題騒然
実力派のパソコン

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

●本体標準価格¥59,800 ●専用ジョイスティック・コントローラ(2本)別売¥6,800

コンピューターがロボットを動かす時代だから…。RX-78は考えた。

そして、ついにパソコンで動かせるロボットを完成！操作はRX-78だから、もちろん簡単。しかも、メカの走行やアクションが、すべてディスプレイ画面を見ながらシュミレートできます。自由自在に物を運べるロボットをはじめ、走行しミサイルを発射するタンクなど、続々と新登場。さらに価格は、画期的な1万円台(ロボット＋送信装置＋プログラムテープ)で発売の予定です。ますます面白くなるRX-78。今までにない、まったく新しいパソコン体験を楽しんでください。(PAT.P)

プロが驚いた。この機能にして、この価格。

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかし、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM24Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

多彩なソフトが多才

●ミュージック・マスター¥7,800●アニメーション・グラフィックス¥7,800●クリエイティヴ・グラフィックス¥7,800●3Dグラフィックス¥8,600●ABC単語ゲーム¥6,000●エキサイト・ベースボール¥6,000●チャレンジゴルフ¥6,800●エキサイトテニス¥6,000●チャンピオン・レーサー¥6,000●スーパー・モトクロス¥6,000●ザ・プロレス¥6,000●パーフェクト・マージャン¥6,800●ガンダムルナツーの戦い¥6,000●戦え！ウルトラマン¥5,000●零戦¥6,000●連合艦隊¥8,600●関ケ原¥8,600●Z-80システム・プログラム¥28,000 他全31種

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151㈹

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

BANDAI BANDAI

PROGRAM POCHETTE Vol.3

プログラムポシェット

目次

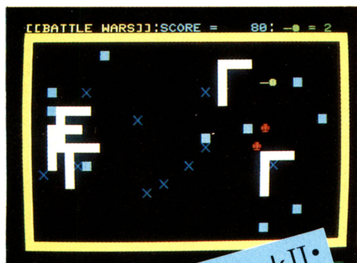
３号目にして表紙のデザインが革命した『プログラムポシェット』。表紙だけじゃなくて中身もグッと濃くなりました。計48本のゲームソフトがドッサリ。

For FM-7

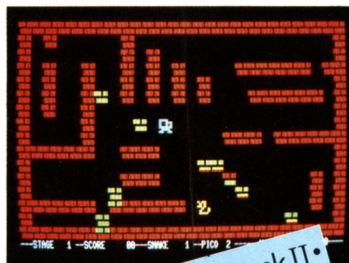
RUNRUN添削教室（スナミスナミ）
今月のお客さま：
鎌田一征作『くるまげえむ』
ページ 6



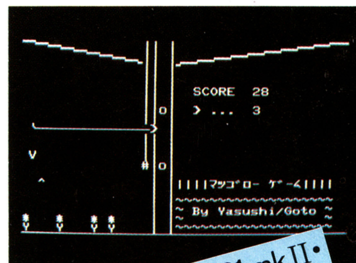
■ツユなんかふっとばす おもしろゲームソフト集



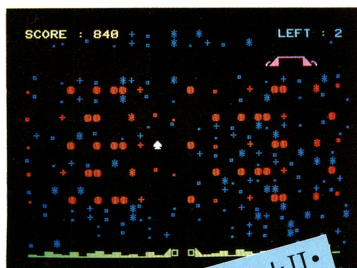
ページ 12 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●Battle Wars BY PC-HITODAMA



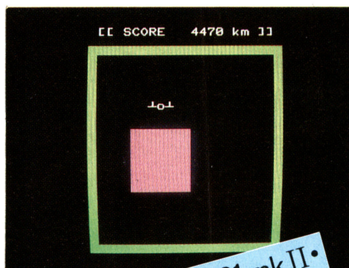
ページ 14 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●Pico! BY 吉川直樹



ページ 16 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●マツゴローゲーム BY 後藤靖



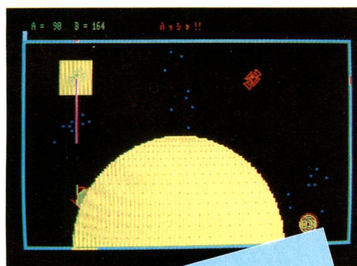
ページ 17 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●Help! 1画面プログラム BY 尾崎陽一



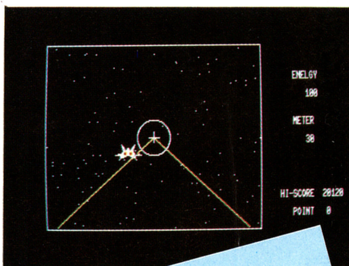
ページ 18 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●スペース 1画面プログラム BY MK・II



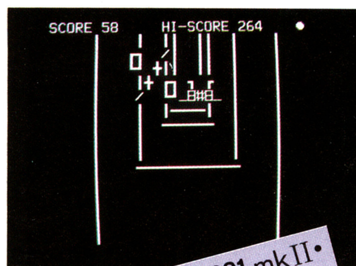
ページ 19 For PC-8001,mkII・8801,mkII ●絶命・入らずの森 1画面プログラム BY 山本浩



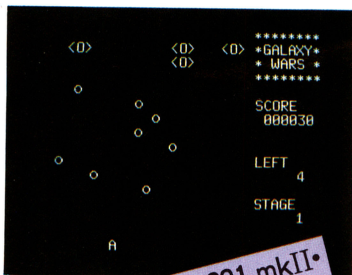
ページ 20 For PC-8001 mkII ●Fixed Satellite BY 黒木徹



ページ 22 For PC-8801,mkII ●Run After Jr.3 BY 柳田英俊



ページ 24 For PC-6001,mkII・6601 ●3-D Fighter BY 間仁田要



BY STAR-REM

ページ 26

For PC-6001,mkII・6601

●Galaxy Wars



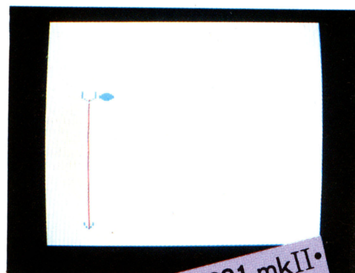
BY 横田 啓

ページ 28

For PC-6001,mkII・6601

●BEES!

1画面プログラム



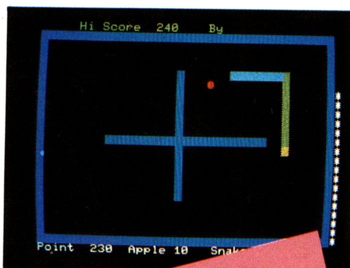
BY もりあきら

ページ 29

For PC-6001,mkII・6601

●マジックハンド

1画面プログラム

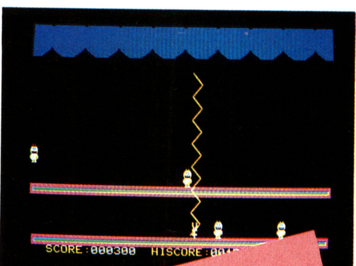


BY 村田功二

ページ 30

For FM-7

●スネーク&アップル

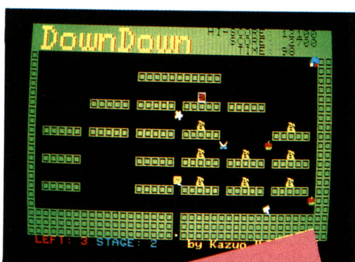


BY 太 郎

ページ 32

For FM-7

●カミナリこぞう

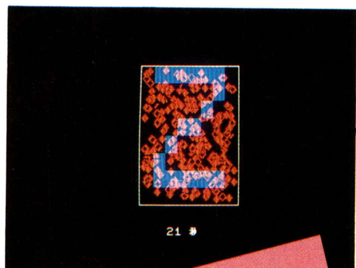


BY 山口和男

ページ 34

For FM-7

●Down Down



BY 伊豆千穂

ページ 37

For FM-7

●複眼テスト

1画面プログラム



BY 斉藤喜之

ページ 38

For FM-7

●Star 7

1画面プログラム



BY 小野哲也

ページ 39

For FM-7

●復讐するは敵にあり

1画面プログラム



BY 足立博之

ページ 40

For MZ-2000・2200

●アルフォ・スペース

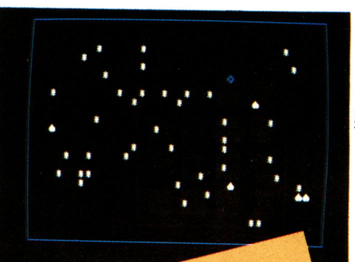


BY 山下重明

ページ 42

For MZ-2000・2200 MZ-80B

●Balloon Game



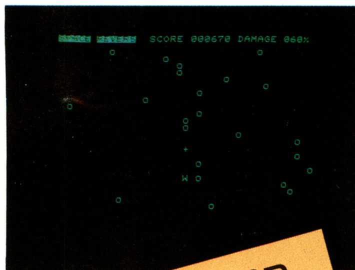
BY 羽入則和

ページ 44

For MZ-80B MZ-2000・2200

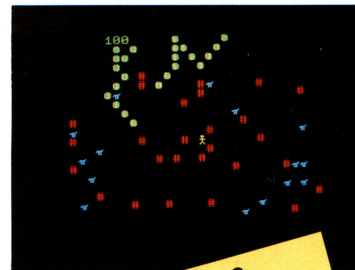
●The Universe

1画面プログラム


ページ 45 For MZ-80B
●Space Reverse 1画面プログラム
BY 小原祐一



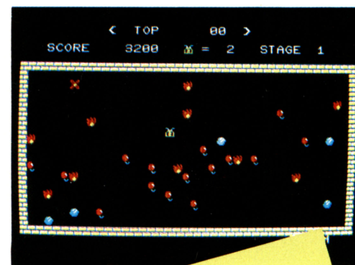
ページ 46 For MZ-700シリーズ
●ネビウス
BY 園田 仁


ページ 49 For MZ-700シリーズ
●パックンランナー 1画面プログラム
BY とむきゃっと

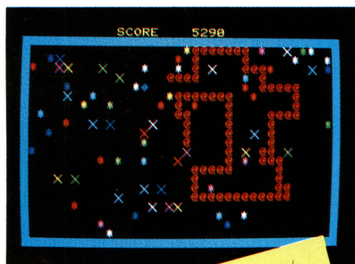

ページ 50 For X1(C,D)
●Mimsy SOS
BY 山脇直樹



ページ 52 For X1(C,D)
●Defend Farm
BY ロリポ



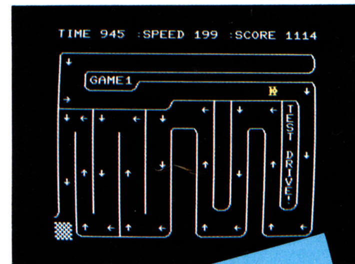
ページ 54 For X1(C,D)
●Pucopon
BY EVEZOO



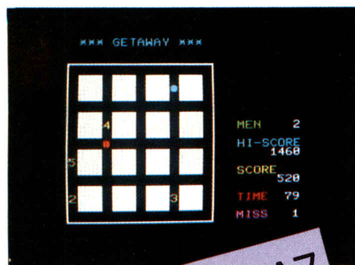
ページ 56 For X1(C,D)
●Fire Ball 1画面プログラム
BY KUWANA



ページ 57 For JR-200
●Escape
BY 今村高志



ページ 60 For JR-200
●Test Drive
BY 阿曽鉄之輔



ページ 62 For PASOPIA7
●Get Away
BY 峠 恒司


ページ 64 For PASOPIA7
●Paint 1画面プログラム
BY TETUくん


ページ 65 For PASOPIA / For PASOPIA 7
●Space Wave 1画面プログラム
BY MIO

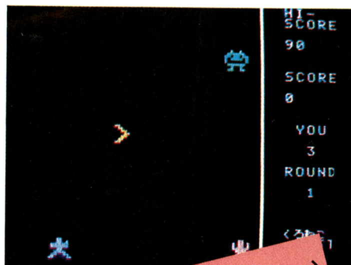


BY 本間満章

For M5(Pro., Jr.)

●Pig Pag

66 ページ



BY くろねこAN

For M5(Pro., Jr.)

●ブーメラン

68 ページ

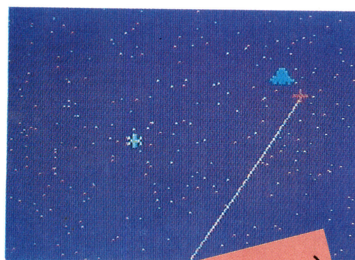


BY 波川也末

For M5(Pro., Jr.)

●Alder

70 ページ



BY 藤田康二

For M5(Pro., Jr.)

●ごくつぶしUFO 2

72 ページ



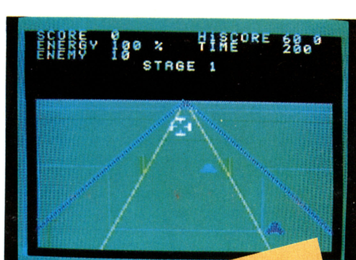
BY 高橋 司

For M5(Pro., Jr.)

●Exile

1画面プログラム

73 ページ

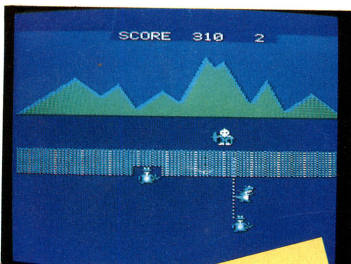


BY 松村紀彦

For PV-2000

●スコープファイター

74 ページ

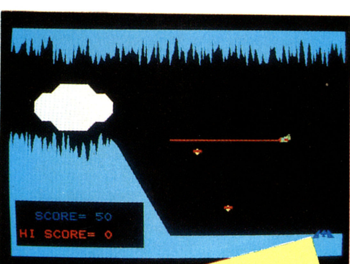


BY Aki&Mie

For RX-78

●DONdon

76 ページ

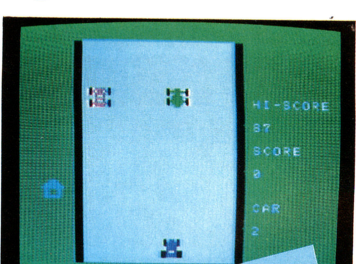


BY 名古屋人

For MULTI 8

●BEAM

78 ページ

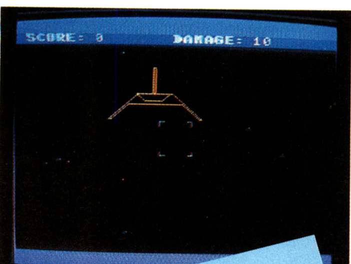


BY 吉田英暢

For MSX

●Car Race

80 ページ



BY 佐藤昌樹

For MSX

●Danger Zone

82 ページ



For PB100ファミリー

86 ページ

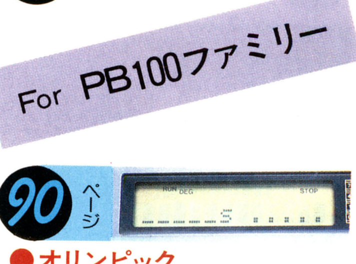
●チャンピオンゴルフ

By 武市賢治

88 ページ

●ルパン4

By まどか



90 ページ

●オリンピック

By ちえほふ

For PC-1500



●ラリーゲーム Tx-1

By 堀川浩二

84 ページ

全入賞プログラム、対応機種・掲載ページ一覧

このプログラムはこのマシンで動く！

ゲーム名	ページ	対応機種
くるまげえむ(添削)	6	FM-7
Battle Wars	12	PC-8001 PC-8001mkII PC-8801 PC-8801mkII
Pico !	14	
マツゴローゲーム	16	
Help !	17	
スペース	18	
絶命・入らずの森	19	
Fixed Satellite	20	
Run After Jr.3	22	
3-D Fighter	24	PC-6001 PC-6001mkII PC-6601
Galaxy Wars	26	
BEES !	28	
マジックハンド	29	
スネーク＆アップル	30	FM-7
カミナリこぞう	32	
Down Down	34	
複眼テスト	37	
Star 7	38	
復讐するは敵にあり	39	
アルフォ・スペース	40	MZ-2000·2200
Balloon Game	42	MZ-80B
The Universe	44	
Space Reverse	45	
ネビウス	46	MZ-700シリーズ
パックンランナー	49	
Mimsy SOS	50	X1(C, D)
Defend Farm	52	
Pucopon	54	
Fire Ball	56	
Escape	57	JR-200
Test Drive	60	
Get Away	62	PASOPIA 7
Paint	64	
Space Wave	65	PASOPIA
Pig Pag	66	M5(Pro., Jr.)
ブーメラン	68	
Alder	70	
ごくつぶしUFO2	72	
Exile	73	
スコープファイター	74	PV-2000
DONdon	76	RX-78
BEAM	78	MULTI8
Car Race	80	MSX
Danger Zone	82	
ラリーゲームTx-1	84	PC-1500·1501
チャンピオンゴルフ	86	PB-100·200·300,
ルパン4	88	FX-700P·802P
オリンピック	90	

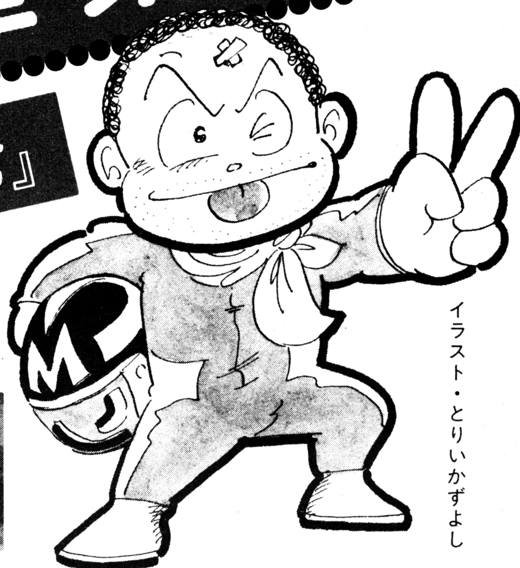
キミのプログラムも募集中！ くわしくは98ページを見よ！

RUN RUN 添削教室第3回

（RUN RUN のルビ：スナミ スナミ）

今月のお客さま：『くるまげえむ』
鎌田一征作

FOR FM-7



イラスト・とりいかずよし

FM-7はお父さんがパソコンショップでふいをついて買ってくれました。お父さんに感謝します。などとわざとらしいことを書いたりして（鎌田一征）。



このゲームはよくあるレーシングゲームだが、普通のやつとちょっと違う。なんと3D風のレーシングゲームなのだ。その名も『くるまげえむ』となんとも哀愁(？)を感じるではないか！ プログラムポシェットVol.3 RUN(スナミ) RUN(スナミ)添削教室のお客さまは『くるまげえむ』に決定！

『くるまげえむ』はポールポジションもまっ青!?の3Dレーシングゲームだぜ！

スクロールを使ったゲームの代表選手としてスキーゲームとレーシングゲームはあまりに有名。でも障害物や敵の車がただ出てくるだけではほとんどおもしろくない。

だが、この『くるまげえむ』は3Dのレーシングゲームなのだ。敵の車が遠くにいるときは小さく、近くに来れば大きくなり、道幅も遠方がせまくなっている。このへんが捨てがたいミリョクなのだ。

とりあえず、オリジナル・ゲームでひとしきり遊んでみてほしい。

●ゲームの遊び方

プログラムをすべて打ちこみ、RUNさせると、まず画面の左上にキャラクタを作り、配列に読みこむ。そしてタイトル画面が出てきて、リターンキーを押せばゲームスタートだ。

自分の車をテンキーの4 6を使い、左右に動かしながら前から来る車をよける。当然、この出て来た車にぶつかってはならない。

ギヤチェンジもできる。Zでロー、Xでハイ。最初はローになっているので、スピードを出したい人はXを押せばいいのだ。

スコアは道の真ん中にいると加算され、端のほうへ行くとほとんど増えなくなってしまう。スコアを上げるには危険を覚悟で道の真ん中近くを走らなくてはならないというわけだ。

自分の車は全部で3台あり、敵の車や道の端にあたると1台減る。3台全部やられてしまうとゲームオーバーだ。このゲームは3台ある自分の車がなくなるまでどれだけスコアをのばせるかが勝負なのだ。

★変数リスト

- HI……ハイスコア
- SC……スコア
- GK……自分の車の数
- X……自分の車のX座標
- X1……自分の車の移動時のX座標
- SK……車の速度
- K$……キー入力
- C$……キー入力バッファ
- TK……敵の車が現在道路を走っているか
- TX……敵の車のX座標
- TY……敵の車のY座標
- TT……敵の車の移動
- MK%……自分の車のキャラクタパターン
- T1%……敵の車のキャラクタパターン（遠距離）
- T2%……敵の車のキャラクタパターン（近距離）
- T3%……敵の車のキャラクタパターン（中距離）
- T,J……各種ループ

くるまげえむ

```
① 10 '
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN 7,7
30 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 540:HI=0
② 40 GOSUB 840
③ 50 SC=0:GK=3
60 RANDOMIZE TIME:X=17:SK=120:C$="":TK=0
④ 70 CLS:LINE(0,0)-(639,100),PSET,1,BF
80 LINE(0,101)-(639,199),PSET,4,BF
90 CONNECT(0,199)-(320,101)-(639,199),0,PSET
100 PAINT(320,102),0
110 LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,B
120 LINE(16,6)-(623,17),PSET,0,BF:LINE(16,6)-(623,17),PSET,7,B
⑤ 130 SOUND0,139:SOUND1,4:SOUND7,62:SOUND8,9
⑥ 140 LOCATE 22,1:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE ";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR
$(HI))-1),6)
150 X1=X:K$=INKEY$:IF K$="Z" THEN SK=120:SOUND0,139:K$=C$ ELSE IF K$="X" THEN SK
=0:SOUND0,105:K$=C$
⑦ 160 IF X>8 AND X<29 THEN SC=SC+(18+SGN(18-X)*(X-18))+2:LOCATE 3,1:COLOR 7:PRINT"
SCORE ";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),6)
⑧ 170 IF POINT(X*16+5,167)=-1 OR POINT(X*16+36,167)=-1 OR POINT(X*16+21,167)=-1 OR
 POINT(X*16+2,171)=-1 OR POINT(X*16+39,171)=-1 OR POINT(X*16+21,171)=-1 THEN 330
⑨ 180 IF K$="" THEN K$=C$
190 X=X+(K$="4")-(K$="6")
⑩ 200 LINE(X1*16,168)-(X1*16+41,177),PSET,0,BF
210 PUT@A(X*16,168)-(X*16+41,177),MK%,PSET
⑪ 220 IF POINT(X*16+5,167)=-1 OR POINT(X*16+36,167)=-1 OR POINT(X*16+21,167)=-1 OR
 POINT(X*16-1,173)=-1 OR POINT(X*16+42,173)=-1 THEN 330
⑫ 230 FOR J=1 TO SK:NEXT:C$=K$
⑬ 240 IF TK=0 THEN TX=18:TY=13:TK=1:PUT@A((TX+1)*16,TY*8)-((TX+1)*16+19,TY*8+6),T1
%,PSET
250 TT=TX:IF TY<17 THEN LINE((TX+1)*16,TY*8)-((TX+1)*16+19,TY*8+6),PSET,0,BF
260 IF TY>16 THEN LINE(TX*16,TY*8)-(TX*16+41,TY*8+9),PSET,0,BF
270 TX=TX+(RND*6-3):IF POINT(TX*16-1,TY*8)=-1 OR POINT((TX+4)*16,TY*8)=-1 THEN T
X=TT
280 TY=TY+.5:IF TY=23.5 THEN TK=0:GOTO 320
290 IF TY<17 THEN PUT@A((TX+1)*16,TY*8)-((TX+1)*16+19,TY*8+6),T1%,PSET:GOTO 320
300 IF TY>19 THEN PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+41,TY*8+9),T2%,PSET:GOTO 320
310 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+20,TY*8+6),T3%,PSET
320 GOTO 150
⑭ 330 '
340 SOUND0,36:SOUND1,2:SOUND6,6:SOUND7,54:SOUND8,15
350 FOR J=1 TO 1000:NEXT J
360 SOUND8,0
370 GK=GK-1:IF GK=0 THEN 390
380 GOTO 60
⑮ 390 LOCATE 12,15:COLOR 2:PRINT"G A M E  O V E R"
400 LOCATE 12,17:PRINT"PUSH [RETURN] KEY"
410 IF SC>HI THEN HI=SC
420 J=0:WHILE J<4000:J=J+1:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 50 ELSE WEND
430 GOTO 40
⑯ 440 DATA 000011111111111110000
450 DATA 000777001111100777000
460 DATA 000777011000110777000
470 DATA 000011111000111110000
480 DATA 000111111111111111000
490 DATA 000111111111111111000
500 DATA 777776006060600677777
510 DATA 777770600606006077777
520 DATA 777770606060606077777
530 DATA 777776000606000677777
⑰ 540 CLS:DIM MK%(93):RESTORE 440
550 FOR Y=0 TO 9:READ A$:FOR X=0 TO 20:PSET(X*2,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):PSET(X*2+
1,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):NEXT X,Y
560 LOCATE 0,10
570 GET@A(0,0)-(41,9),MK%,G
⑱ 580 DATA 000000000
590 DATA 002222200
600 DATA 077020770
610 DATA 002222200
620 DATA 777060777
630 DATA 777606777
640 DATA 000000000
⑲ 650 CLS:DIM T1%(27):RESTORE 580
660 FOR Y=0 TO 6:READ A$:FOR X=0 TO 9:PSET(X*2,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):PSET(X*2+1
,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):NEXT X,Y
670 GET@A(0,0)-(19,6),T1%,G
⑳ 680 CLS:DIM T2%(150):RESTORE 440
690 FOR Y=0 TO 9:READ A$:FOR X=0 TO 20:IF MID$(A$,X+1,1)="1" THEN PSET(X*2,Y,2):
PSET(X*2+1,Y,2):GOTO 710
700 PSET(X*2,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):PSET(X*2+1,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1)))
710 NEXT X,Y
720 GET@A(0,0)-(41,9),T2%,G
㉑ 730 DATA 00000000000
740 DATA 00022222000
750 DATA 07702220770
760 DATA 00222222200
770 DATA 77760606777
780 DATA 77766666777
790 DATA 77760606777
㉒ 800 CLS:DIM T3%(150):RESTORE 730
810 FOR Y=0 TO 6:READ A$:FOR X=0 TO 10:PSET(X*2,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):PSET(X*2+
1,Y,VAL(MID$(A$,X+1,1))):NEXT X,Y
820 GET@A(0,0)-(20,6),T3%,G
830 RETURN
㉓ 840 CLS
850 SYMBOL(5,5),"The",6,4,6:SYMBOL(2,2),"The",6,4,4
860 SYMBOL(35,38),"KURUMA",12,6,3:SYMBOL(32,36),"KURUMA",12,6,1
870 SYMBOL(322,90),"GAME",8,4,6:SYMBOL(320,88),"GAME",8,4,2
880 LINE(0,0)-(635,120),PSET,1,B
890 LINE(0,122)-(639,122),PSET,2:LINE(638,0)-(639,122),PSET,2,BF
900 SYMBOL(20,150),"■>#<■",15,6,1
910 LINE(0,199)-(639,199),PSET,6
920 COLOR=(5,0):LOCATE 7,16:COLOR 5:PRINT"PUSH [RETURN] KEY TO START":COLOR 7
930 FOR I=0 TO 2 STEP 2:COLOR=(5,I)
940 FOR J=1 TO 100:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN COLOR=(5,5):RETURN ELSE NEXT J,
I
950 GOTO 930
```

①初期設定。20行でテキスト画面の表示桁、行数、スクロール行、スクリーンモードを決め、30行でパレットの初期化、キャラクタ作成ルーチンへサブコールし、ハイスコアを0にしている。

②タイトル画面サブコール。タイトル画面作成ルーチンのある840～へサブコールする。

③変数の初期化。スコア用変数SC を0、自分の車の数用の変数GK を3に設定。

④ゲーム画面作成。70～110行はゲームに使用するための空や道路、さらに110、120行はスコア、ハイスコア表示欄を作っている。

⑤効果音作成。車が走行中の音を作成。

⑥ハイスコア表示。必ず6桁で表示するようになっている。

⑦ギヤチェンジ判断。XかZのキー入力があると、車の速度用の変数SK の値を変える。このとき、走行音も変更する。

⑧スコア加算、表示。スコアの加算とスコアの表示を行なっている。スコアの表示も必ず6桁で行なうようになっている。

⑨衝突判断。自分の車が衝突したかどうかの判断は車の回りのドットをPOINT 命令で調べて、行っている。170行と220行の2ヵ所ある。

⑩ハンドル判断。入力されたキーが4か6だった場合、自分のX座標用の変数Xに直接真偽の値が加えられるようになっている。

⑪自分の車表示。前に表示してあった自分の車を200行のライン命令で消し、210行のPUT 命令で表示する。

⑫車の速度コントロール、ギヤチェンジ判断で代入された値により、ここでウエイトがかかるようになる。

⑬敵の車表示。敵の車は遠方より小さいものが徐々に大きくなっていくように見せるため、3つのキャラクタ・パターンを使い、ランダムに近づいて来るように見せている。

⑭車の衝突処理。自分の車が衝突したときの効果音と車の台数を減らす処理を行なっている。

⑮GAME OVERの処理。自分の車の台数が0になりゲームオーバーとなったときの処理。画面に文字を表示し、ハイスコアであるかどうかを判断し、再ゲームの処理を行なっている。

⑯車のキャラクタその1。自分の車と近距離になったときの敵の車のデータ。

⑰自分の車のキャラクタ作成ルーチン。540行で配列宣言などを行ない、550行で画面左上にキャラクタを表示させ、570行で配列に読み込んでいる。使用しているデータは440～530行。

⑱車のキャラクタデータその2。遠距離にあるときの敵の車のキャラクタデータ、このキャラクタが最も小さい。

⑲敵の車キャラクタ作成ルーチンその1（遠距離）。650行で配列宣言などを行ない、660行で画面左上にキャラクタを表示、670行で配列に読み込んでいる。使用しているデータは580～640行。

⑳敵の車キャラクタ作成ルーチンその2(近距離)。680行で配列宣言などを行ない、690､710行で画面左上にキャラクタを表示、720行で配列に読み込んでいる。使用データは440～530行。

㉑車のキャラクタデータその3。中距離にあるときの敵の車のキャラクタデータ。

㉒敵の車キャラクタ作成ルーチンその3（中距離)。800行で配列宣言などを行ない、810行で画面左上にキャラクタを表示、820行で配列に読み込んでいる。使用データは730～790行。

㉓タイトル画面作成ルーチン。タイトル画面を作成している。850～930行が画面表示、940行がキー入力判断を行っている。

キャラクタ作成は効率よく 改良点1

『くるまげえむ』のプログラムを走らせるとまず最初に画面左上に車のキャラクタをいくつも表示し、それからゲームがはじまる。

「画面に表示させたものをGET命令で読みこんでるな」というのはすぐにわかるけどちょっとムダな感じもするんだな。

プログラムを見てもキャラクタ作成ルーチンが半分近くも占めているのが気になる。

そこで改良点1として、このキャラクタ作成をもっと効率よくやらせてみることにした。

「くるまげえむ」のキャラクタ作成ルーチンではキャラクタのデータを読んできたらPSET命令を使い画面に表示させ、GET命令でそれを配列に読みこんでいる。この方法だと、キャラクタパターンをかんたんに変更できたり、同じデータでも色が変えられたりなどの利点も確かにあるが、なにせ時間がかかる！　プログラムも長くなってしまう！　それに開発途中のプログラムみたいでどうもしっくりこないのだ。

自分の作ったキャラクタには自信を持って、あとで変更することなんか考えず、プログラムの効率をよくすることが先決だね。

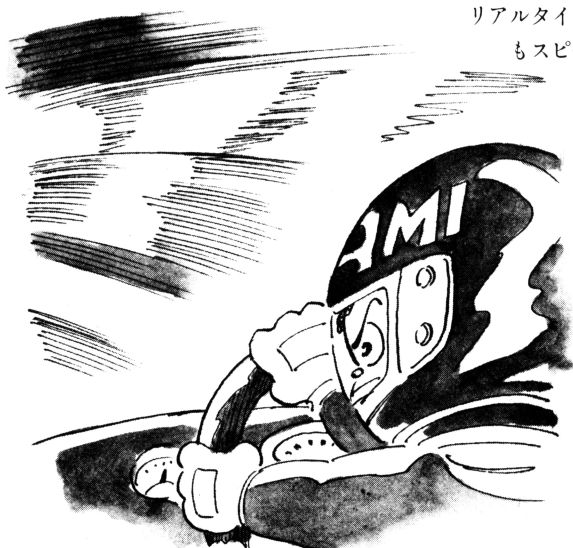
そこで、オリジナルプログラムのキャラクタ作成データを直接配列に読みこみ、キャラクタを作ることにした。この方法でも、もちろん作成したキャラクタのパターンは同じになるし、スピードも速く、プログラムも短かくなるのだ。

結果として、39行あったルーチンがたったの11行ですんでしまった。

また、オリジナルプログラムでは、配列変数を余分に宣言してあったのでこれも改良、MK%は150から79、T1%は27から25、T2%は150から79、T3%は150から28と必要最低限にした。これならプログラムの入力もかんたんになるし、RUNしてすぐにゲームれちゃうってわけだ。



ゲームはスピードが命！ 改良点2



リアルタイムゲームはなんといってもスピードが命。同じプログラムでも他機種に移植したらゲームにならなかった、なーんてことがよくあるだろう。だからできるだけ速くなるようにすることが大切なんだ。もちろん今度は逆に速すぎてゲームにならない、なんてことが起こるかもしれないが、それはループやなんかでウエイトを付けてやればいいのだから、何の心配もいらないことだ。

要するに速すぎて困ることはない！

さて、プログラムのスピードアップをはかるのにもっとも有効なのは変数を整数型にすること。

単精度実数型の変数が4バイト使用しているのに対し、整数型は2バイトだから目に見えて速くなることがわかるはずだ。ちなみにすべての変数を整数型にするにはDEFINT A-Zとすればいい。これは頭文字がA～Zの変数を整数型にしなさい、という命令だ。

スピードアップをはかるもう一つの方法は演算を減らすこと。キャラクタを動かすたびに複雑な演算をやらせていたりしたら遅くなるのはあたりまえ。できるだけ演算を減らし、単純化していけば、スピードもアップするし、プログラムも見やすくなる。一石二鳥というわけだ。

『くるまげえむ』の場合、キャラクタの移動をX座標に対して16ドット、Y座標に対して8ドットと決めてある

ためか、毎回乗算を行っている。こんなにたくさんの乗算を毎回やっているんじゃ、FM-7がかわいそうじゃ。そこで座標計算を行っている＊16と＊8をすべて展開し、演算を減らしてみた。もちろん判断文も数値のところを変更しなくてはならないし、スコア計算は／16、キー入力判断のところは＊16を入れなくてはならない。また、座標も微妙に違ってくるから変数値の細かい調整も必要だ。

この結果、プログラムは見やすくなり、座標の数値も実際の値になったので、わかりやすく、簡単に改良できるようになった。また、なぜか、敵の車の移動がY座標については4ドットずつだったため、小数点以下が出現し、変数を整数型にできなかったが、これも一挙に解決できる。みごとスピードアップに成功したのだ。

ローとハイの　改良点3
違いをはっきり！



改良点1、2はどちらもプログラミング上での問題点だ。キャラクタ作成にしろ、スピードアップにしろ、ゲームの内容を変えるものではなく、もっと本質的なことだ。つまりプログラムの効率をよくしたからといって、ゲームがおもしろくなるわけじゃないということ。

そこで、改良点3、4、5はゲームの内容をちょっといじってみることにした。幸か不幸か『くるまげえむ』はそのままでもけっこうおもしろいので、大幅に変更することは避けるつもりだけど。

まず手はじめはギヤ比の変更。最初のプログラムでも、ローとハイとがあまり変らなかったが、改良点2でスピードアップをはかったため、その差がもうほとんどなくなってしまった。

そこで、ローのギヤ比を落とすため、SKの初期値を120から360にしてみた。また、同時に150行のSK＝120をSK＝360にしなければならない。

これで、ローとハイの違いがはっきりしたが、これは、プログラムのスピードアップを行ったために起こったもので、もとのプログラムでここを変更すると、ローの場合が遅すぎるかもしれない。

心あるキミは、ローのときに敵の車が遠ざかっていくようにしてみてはどうだろう。

スタートは　改良点4
時報とともに！



レーシングゲームのスタートは、あの「プ・プ・プ・ピーン」という時報の音みたいなやつが出てくるのがあたりまえになってしまった。

一昔前のレーシングゲームは何もなくいきなり始まっちゃったけど、それじゃちょっと味気ない。あの音が入るだけでもレースの雰囲気が出てくるのだ。

そこで改良点4は、スタートする前にあの「プ・プ・プ・ピーン」を入れることにした。この音はPLAY命令でかんたんに作れる。

ただ、注意点がひとつある。FM-7は、PLAY命令が終っていなくても他の処理を行ってしまうため、ループを使ってウエイトを取っておかなくちゃいけないのだ。

また、車が衝突してからゲームが再開したときに、このルーチンを通らないようにしなくちゃいけない。そこで、1回このルーチンを実行すると、フラグが立ち、再ゲームのとき以外はここを通らないようにしてある。

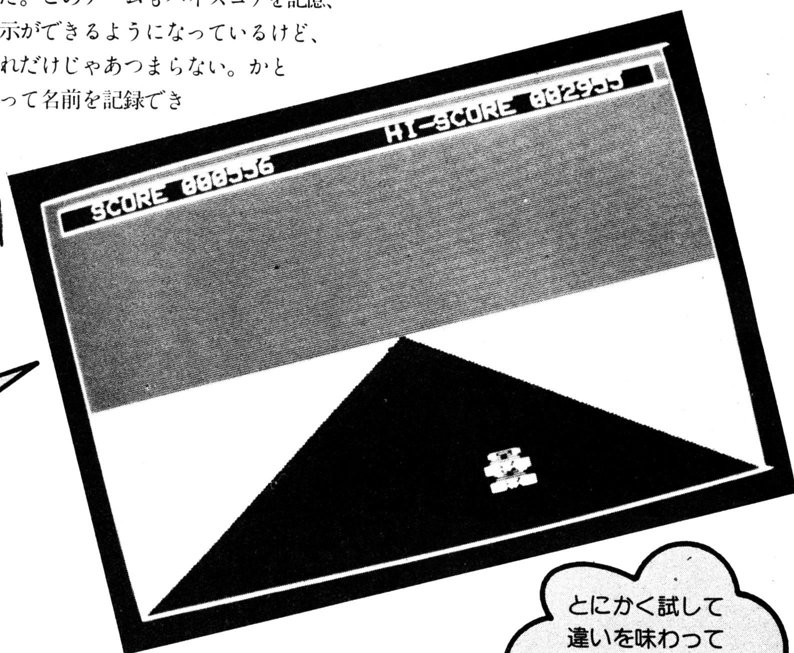
なお、このフラグ用の変数はFを使用している。

ヒーローは　改良点 5
ミュージックでたたえよう！



スペースインベーダーの時代からビデオゲームはその最高得点者のスコアとイニシャルが記録できるようになっていて、名前を入れられる人はなんとなく誇らしげな気持ちになれる。特にレーシングゲームではファンファーレにも似た音楽が流れ、いかにも「やったァ！」って気分になれるもんだ。このゲームもハイスコアを記憶、表示ができるようになっているけど、それだけじゃあつまらない。かといって名前を記録できるようにしても、パソコンじゃあ電源を切るまでもなく、プログラムを止めてしまえばハイそれまで。ディスク用のソフトでディスケットに記録してくれるのならまだいいけど、ショートプログラムじゃ付いてるとかえってうっとうしい。そこでハイスコアになった人には賞讃の音楽を！　というわけで改良点5だ。

これはPLAY命令で同じ音楽を3度演奏し、同時に「HI－SCORE!!」の文字を7色で変化させながら表示させている。音楽のデータはテクポリ本誌83’8月号からちょこっと流用させてもらった。これでハイスコアになった人は「やったァ！」って気分になれる(かなァ？)。



限りなく続く地平線をひた走る私……はたしてこれは本当にレースなのだろうかと疑問を抱きつつもさらに走る。おっ、向こうにかすかに対抗車のきざしが見えてきた！

とにかく試して違いを味わってみてくれっち。

ゲームの見た目はほとんど変わってないけど、中身はグーンと濃くなったぞ！



今回の添削おにいさんはTAMO。「ゴールデンウィークは休みたい休みたい……。」とブツブツつぶやきながら、FM－7と闘って、「できた！」と見せてくれたのが右のプログラム。

さっそくロードして動かしてみたら、前と同じような画面……(もっとも前のプログラムの画面は手も入れる必要もなかったけどね)。「手を抜いたんじゃないよ。やってみてくださいよ」。で、やってみると……やっぱり違いがわかっちゃうのです。

添削後のプログラム

```
10 '
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN 7,7
30 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOSUB 480:HI=0
40 DEFINT A-Z
50 GOSUB 600
60 SC=0:GK=3:F=0
70 RANDOMIZE TIME:X=295:SK=360:C$="":TK=0
80 CLS:LINE(0,0)-(639,100),PSET,1,BF
90 LINE(0,101)-(639,199),PSET,4,BF
100 CONNECT(0,199)-(320,101)-(639,199),0,PSET
110 PAINT(320,102),0
120 LINE(0,0)-(639,199),PSET,7,B
130 LINE(16,6)-(623,17),PSET,0,BF:LINE(16,6)-(623,17),PSET,7,B
140 LOCATE 22,1:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE ";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(HI),LEN(STR
$(HI))-1),6)
150 IF F=1 THEN 180 ELSE F=1
160 PUT@A(X,168)-(X+41,177),MK%,PSET
170 PLAY"T120":PLAY"O4A9R3A9R3A9R3O5A":FOR I=0 TO 8500:NEXT
180 SOUND0,139:SOUND1,4:SOUND7,62:SOUND8,9
190 X1=X:K$=INKEY$:IF K$="Z" THEN SK=360:SOUND0,139:K$=C$ ELSE IF K$="X" THEN SK
=0:SOUND0,105:K$=C$
200 IF X>128 AND X<464 THEN SC=SC+(288+SGN(288-X)*(X-288))/16+2:LOCATE 3,1:COLOR
 7:PRINT"SCORE ";RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(SC),LEN(STR$(SC))-1),6)
210 IF POINT(X+5,167)=-1 OR POINT(X+36,167)=-1 OR POINT(X+21,167)=-1 OR POINT(X+
2,171)=-1 OR POINT(X+39,171)=-1 OR POINT(X+21,171)=-1 THEN 370
220 IF K$="" THEN K$=C$
230 X=X+((K$="4")-(K$="6"))*16
240 LINE(X1,168)-(X1+41,177),PSET,0,BF
250 PUT@A(X,168)-(X+41,177),MK%,PSET
260 IF POINT(X+5,167)=-1 OR POINT(X+36,167)=-1 OR POINT(X+21,167)=-1 OR POINT(X-
1,173)=-1 OR POINT(X+42,173)=-1 THEN 370
270 FOR J=1 TO SK:NEXT:C$=K$
280 IF TK=0 THEN TX=290:TY=104:TK=1:PUT@A(TX+16,TY)-(TX+35,TY+6),T1%,PSET
290 TT=TX:IF TY<136 THEN LINE(TX+16,TY)-(TX+35,TY+6),PSET,0,BF
300 IF TY>128 THEN LINE(TX,TY)-(TX+41,TY+9),PSET,0,BF
310 TX=TX+RND(1)*96-48:IF POINT(TX-1,TY)=-1 OR POINT(TX+64,TY)=-1 THEN TX=TT
320 TY=TY+4:IF TY>=188 THEN TK=0:GOTO 360
330 IF TY<136 THEN PUT@A(TX+16,TY)-(TX+35,TY+6),T1%,PSET:GOTO 360
340 IF TY>152 THEN PUT@A(TX,TY)-(TX+41,TY+9),T2%,PSET:GOTO 360
350 PUT@A(TX,TY)-(TX+20,TY+6),T3%,PSET
360 GOTO 190
370 '
380 SOUND0,36:SOUND1,2:SOUND6,6:SOUND7,54:SOUND8,15
390 FOR J=1 TO 1000:NEXT J
400 SOUND8,0
410 GK=GK-1:IF GK=0 THEN 430
420 GOTO 70
430 LOCATE 12,15:COLOR 2:PRINT"G A M E  O V E R"
440 LOCATE 12,17:PRINT"PUSH [RETURN] KEY"
450 IF SC>HI THEN PLAY"T250","T250","T250":FOR I=0 TO 2:PLAY"O5E8R8E8R64E8A2","O
5D8R8D8R64D8E2","O4B8R8B8R64B8O5C+2":NEXT:FOR J=0 TO 10:FOR I=1 TO 7:LOCATE 15,1
9:COLOR I:PRINT "HI-SCORE !!":NEXT:NEXT:HI=SC
460 J=0:WHILE J<4000:J=J+1:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 60 ELSE WEND
470 GOTO 50
480 DIM MK%(80),T1%(27),T2%(80),T3%(29)
490 FOR Y=0 TO 79:READ MK%(Y):NEXT
500 FOR Y=0 TO 25:READ T1%(Y):NEXT
510 FOR Y=0 TO 79:READ T2%(Y):NEXT
520 FOR Y=0 TO 28:READ T3%(Y):NEXT
530 DATA 255,-1,-16384,-961,-3844,63,15375,16128,1023,1023,3,-1,-16,255,-1,-1009
,-1024,15,-1,0,1023,-64,0,-1,-4096,63,-4096,0,0,252,0,-1024,16128,63,0,0,0,0,0,0
,0,0,4095,3276,16383,-208,-13261,-1,-13108,-13057,-4,3264,-16
540 DATA 0,0,0,-1024,252,63,0,16128,0,0,0,0,0,0,0,15,-244,-13249,-1,12492,13311,
-52,-13108,-1,-1012,-16129,-4069
550 DATA 0,0,60,3840,0,-1009,-12352,-1024,0,0,255,-16324,-12544,-64,-817,-12301,
-1024,0,0,0,60,3840,0,-817,-12301,-1024
560 DATA 0,0,0,-1024,252,63,0,16128,0,0,0,0,0,0,15,-1024,15,-1,0,1023,-64,0,-1
,-4096,63,-4096,-1,-64,252,16368,-1024,16188,3903,3,-253,-256,1023,-1,-4096,-1,-
4,4095,3276,16383,-208,-13261,-1,13108,-13057,-4,3264,-16,0,0,0
570 DATA -1024,252,63,0,16128,0,0,0,0,0,0,0,15,-244,-13249,-1,12492,13311,-52,-1
3108,-1,-1012,-16129,-4096
580 DATA 0,0,15,60,0,4032,4094,127,-4093,-3584,0,8184,3903,15391,-113,-3265,-1,-
4,-12302,0,0,15,60,0,4083,16383,-1,-817,-3584
590 RETURN
600 CLS
610 SYMBOL(5,5),"The",6,4,6:SYMBOL(2,2),"The",6,4,4
620 SYMBOL(35,38),"KURUMA",12,6,3:SYMBOL(32;36),"KURUMA",12,6,1
630 SYMBOL(322,90),"GAME",8,4,6:SYMBOL(320,88),"GAME",8,4,2
640 LINE(0,0)-(635,120),PSET,1,B
650 LINE(0,122)-(639,122),PSET,2:LINE(638,0)-(639,122),PSET,2,BF
660 SYMBOL(20,150),"■>#<■",15,6,1
670 LINE(0,199)-(639,199),PSET,6
680 COLOR=(5,0):LOCATE 7,16:COLOR 5:PRINT"PUSH [RETURN] KEY TO START":COLOR 7
690 FOR I=0 TO 2 STEP 2:COLOR=(5,I)
700 FOR J=1 TO 100:K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN COLOR=(5,5):RETURN ELSE NEXT J,
I
710 GOTO 690
```

ツユなんかふっとばす おもしろゲームソフト集

降っても晴れても楽しめる、全天候型プログラムがどっさり。パソコン・フリークにはツユなんか無関係だ!

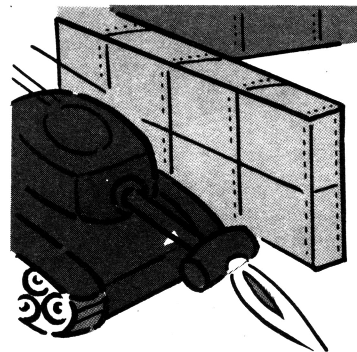
Battle Wars

■FOR PC-8001,mkII・8801,mkII N-BASIC



By PC-HITODAMA

私は愛媛県立東予工業高校の電気科3年で、無線部(JA5YDB)に所属しています。暇を見つけてはゲーム作りに燃えていますが、コツは、一見無理と思えるものでも一応挑戦することだと思います(PC-HITODAMA)。



タンクを操作して敵を破壊するゲームだ。ただし、ぶつかると反対にはね返されちゃうJUMP WALLという壁があって、動きがおもしろいゾ。

遊び方

まずプロかアマか聞いてくるので、よほど自信のある人以外はアマ(2)を選ぼう。次にレベルを設定しなくちゃならないが、これは敵バトラーの数なので、初めは2あたりを入力するのがいいだろう。

キー操作はおなじみの[2][4][6][8]で移動、[SPACE]でBOMB発射だ。これでひたすら敵バトラーを破壊すればよいのだが、地雷(×)やJUMP WALLはBOMBでは破壊できない。また、敵はつねにX座標を合わせようと動くのだ。

★マシン語は評価できるが、面が変わらないのでヨッシャ賞。

★変数リスト

X, Y……タンクの座標
QX, QY……タンクの旧座標
DC……タンクのパタンデータ
FF……タンクの進行方向フラグ
DX, DY……タンク旋回用データ
F……タンク旋回用データを読む順番
QF……前回のタンク旋回用データを読む順番
M……BOMBが発射されているかどうかのフラグ
BAT……タンクの台数
SX, SY……爆発の座標
TM……バトラー用カウンター
BX……新しいバトラーの発生座標
RX, RY, WX, WY……JUMP WALLの座標
GX, GY……地雷の座標
LVK……ゲームレベル
SC……スコア

★プログラムの説明

●BASIC部

10〜60	初期設定
70〜110	デモ表示
120〜180	レベル入力
190〜240	初期画面作成
260〜300	キースキャン
310〜350	タンクの移動、衝突判定
360〜380	BOMB発射処理
390〜400	バトラー移動(マシン語コール)
410	メインルーチン頭へ
430〜460	ゲームオーバー処理
480〜510	画面作成サブルーチン
530〜560	タンク爆発判断
580〜610	タンク爆発
630〜640	BOMBの移動方向・座標セット
660〜700	バトラー爆発、スコア処理
720〜750	新バトラー座標初期設定
770〜800	タンクの旋回用データセット
820〜1100	マシン語読み込み

●マシン語部

D000〜D005	レベル設定
D006〜D0CF	バトラー移動
D0D0〜D11A	バトラー表示
D11B〜D17D	BOMB移動
D17E〜D1AC	BOMBがどのバトラーにあたったか、新バトラーの座標設定

●ワークエリア

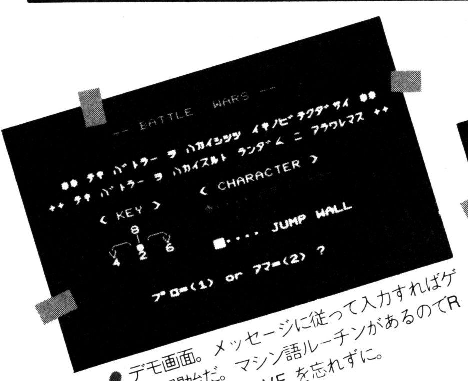
E000	タンクのX座標
E001	タンクのY座標
E002	キャラクタ・ナンバー
E003	レベル
E004	ループ回数
E005	エンドフラグ
E006〜	バトラーX, Y座標(8機分)

★チェックポイント

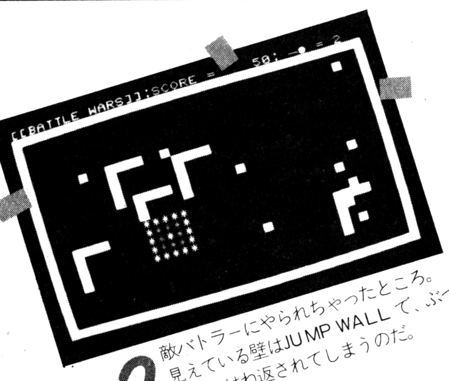
マシン語による敵キャラの動きの速さはさすがだ。だが、いつまでたってもバトラーを破壊するだけというのはちょっとね。せっかく敵のスピード・台数が変えられるのだから、面クリアの規定台数を設け、面を追うごとにむずかしくしていくようにしたなら、もっとおもしろいゲームになったと思うのだが……。

Battle Wars

```
10 ' 「BATTLE WARS」 1984年 3月 24日   HITODAMA・SOFT(JA5YDB)&Y.Kouno
20 '---------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ----------
30 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR7,0,0:PRINT CHR$(12);
40 LOCATE 10,12:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ !!";
50 DEFINT A-Z:DEFUSR0=&HD000:DEFUSR1=&HD11B:GOSUB820
60 DIM DX(10),DY(10),DC(10),RX(10),RY(10),GX(15),GY(15),WX(15),WY(15)
70 SC=0:BAT=3:PRINT CHR$(12);:COLOR3:LOCATE 9,3:PRINT "-- BATTLE  WARS --";:COLO
R7:LOCATE 2,7:PRINT "** ﾃｷ ﾊﾞﾄﾗｰ ｦ ﾊｶｲｼﾃ ｲｷﾉﾋﾞﾃｸﾀﾞｻｲ **";
80 COLOR6:LOCATE 0,9:PRINT "++ ﾃｷ ﾊﾞﾄﾗｰ ｦ ﾊｶｲｽﾙﾄ ﾗﾝﾀﾞﾑ ﾆ ｱﾗﾜﾚﾏｽ ++";
90 COLOR5:LOCATE 5,12:PRINT "< KEY >";:COLOR6:LOCATE 8,14:PRINT "8";
100 COLOR4:LOCATE 5,15:PRINT "┌─┼─┐";:LOCATE 5,16:PRINT "V  ●  V";
110 COLOR6:LOCATE 5,17:PRINT "4  2  6";:COLOR5:LOCATE 16,12:PRINT "< CHARACTER >
";:COLOR2:LOCATE 16,14:PRINT "●.... ﾃｷ ﾊﾞﾄﾗｰ";:COLOR1:LOCATE 16,16:PRINT "X....
ｼﾞﾗｲ";:COLOR7:LOCATE 16,18:PRINT "■.... JUMP WALL";
120 LOCATE 8,22:PRINT "ﾌﾟﾛ=(1) or ｱﾏ=(2) ?";
130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 130
140 A=VAL(A$):IF A>2 OR A<1 THEN 130
150 LOCATE 27,22:PRINT A;:LVK=A:LOCATE 8,23:PRINT "LEVEL = (2 - 8) ?";
160 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 160
170 A=VAL(A$):IF A>8 OR A<2 THEN 160
180 LOCATE 25,23:PRINT A;:POKE &HE003,A:POKE &HE004,A
190 FOR I=1 TO 5:RX(I)=INT(RND(1)*30)+2:RY(I)=INT(RND(1)*16)+3:NEXT
200 FOR I=1 TO 10:GX(I)=INT(RND(1)*35)+2:GY(I)=INT(RND(1)*20)+2:WX(I)=INT(RND(1)
*35)+2:WY(I)=INT(RND(1)*20)+3:NEXT
210 COLOR7,0,0:PRINT CHR$(12);:GOSUB 480
220 COLOR6:LOCATE 0,0:PRINT "[[BATTLE WARS]]";:COLOR7:PRINT CHR$(&H7C)
230 COLOR5:LOCATE 16,0:PRINTUSING "SCORE = #####";SC;:COLOR7:PRINT CHR$(&H7C)
240 COLOR4:LOCATE 31,0:PRINTUSING "-● = #";BAT
250 '---------- GAME START ----------
260 A=INP(0):B=INP(1)
270 IF B=254 THEN FF=1:GOTO 310
280 IF A=251 THEN FF=-1:GOTO 310
290 IF A=239 THEN F=F-1:IF F=0 THEN F=8:GOTO 310
300 IF A=191 THEN F=F+1:IF F=9 THEN F=1
310 IF FF=1 THEN X=X+DX(F):Y=Y+DY(F) ELSE X=X-DX(F):Y=Y-DY(F)
320 COLOR7:LOCATE OX,OY:PRINT " ";:LOCATE OX+DX(OF),OY+DY(OF):PRINT " ";
330 XB=X+DX(F):YB=Y+DY(F)
340 P=PEEK(&HF302+XB*2+YB*120):GOSUB540:P=PEEK(&HF302+X*2+Y*120):GOSUB540
350 COLOR4:LOCATE X,Y:PRINT "●";:LOCATEX+DX(F),Y+DY(F):PRINT CHR$(DC(F));
360 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN IF M=0 THEN BEEP1:GOSUB 630:BEEP0
370 IF M=1 THEN AA=USR1(0):IF PEEK(&HE104)=1 THEN GOSUB530
380 IF M=1 THEN AA=USR1(0):IF PEEK(&HE104)=1 THEN GOSUB530
390 OX=X:OY=Y:OF=F:POKE&HE000,Y+1:POKE&HE001,X+1
400 TM=TM-1:IF TM<=0 THEN TM=LVK:AA=USR0(0):IF PEEK(&HE005)=1 THEN GOTO 580
410 GOTO 260
420 '---------- GAME IS OVER ----------
430 PRINT CHR$(12);:COLOR4:LOCATE 2,5:PRINT "*******  GAME OVER  *******";
440 COLOR5:LOCATE 8,10:PRINT "YOUR SCORE=";SC
450 COLOR7:LOCATE 3,15:PRINT "PLAY AGAIN (HIT RETURN KEY!!)";
460 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 460 ELSE 70
470 '---------- SCREEN SET ----------
480 X=19:Y=12:OX=X:OY=Y:F=1:OF=F:FF=1:M=0
490 GOSUB 720:GOSUB770:GOSUB 690:POKE &HE005,0:POKE &HE104,0
500 LINE(0,1)-(38,24),"■",6,BF:LINE(1,2)-(37,23)," ",7,BF
510 FOR I=1 TO 5:LINE(RX(I),RY(I))-(RX(I)+3,RY(I)),"■",7:LINE(RX(I),RY(I))-(RX(I
),RY(I)+4),"■",7:NEXT:FOR I=1 TO 10:COLOR1:LOCATEGX(I),GY(I):PRINT "X";:COLOR5:L
OCATE WX(I),WY(I):PRINT "■";:NEXT:RETURN
520 '---------- ﾊﾞｸﾊﾂ SET ----------
530 M=0:POKE&HE104,0:SX=PEEK(&HE101)-1:SY=PEEK(&HE100)-1:GOSUB 660:RETURN
540 IF P=&H87 THEN X=OX:Y=OY:F=OF:FF=FF*-1:FORI=1TO5:BEEP1:BEEP0:NEXT
550 IF P=&HF0 OR P=&HEB THEN GOTO 580
560 RETURN
570 '---------- BATTLE ﾊﾞｸﾊﾂ ----------
580 FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 2:BEEP1:LINE(X+I+((X+I)=>38)*I,Y+I+((Y+I)=>24)*I)-(X
-I-((X-I)<=0)*I,Y-I-((Y-I)<=1)*I),"*",RND(1)*6+1,B:BEEP0:NEXT
590 FOR I=0 TO 2:BEEP1:LINE(X+I+((X+I)=>38)*I,Y+I+((Y+I)=>24)*I)-(X-I-((X-I)<=0)
*I,Y-I-((Y-I)<=1)*I)," ",B:BEEP0:NEXT:NEXT
600 BAT=BAT-1:COLOR4:LOCATE 31,0:PRINTUSING"-● = #";BAT:IF BAT=0 THEN430
610 GOSUB 480:GOTO 260
620 '---------- BOMB SET ----------
630 POKE&HE103,VAL("&H"+LEFT$(HEX$(DX(F)),2)):POKE&HE102,VAL("&H"+LEFT$(HEX$(DY(
F)),2)):P=PEEK(&HF302+(X+DX(F)*2)*2+(Y+DY(F)*2)*120):IF P=&H87 OR P=&HF0 THEN M=
0 ELSE POKE&HE101,X+DX(F)+1:POKE&HE100,Y+DY(F)+1:M=1
640 RETURN
650 '---------- ﾃｷ ﾊﾞﾄﾗｰ ﾊﾞｸﾊﾂ ----------
660 IFPEEK(&HF302+SX*2+SY*120)=&HEBTHENSC=SC+10:COLOR5:LOCATE16,0:PRINTUSING"SCO
RE = #####";SC:COLOR3:LOCATEPEEK(&HE111)-1,PEEK(&HE110)-1:PRINT"o";:GOSUB 690
670 FOR I=1 TO 10:BEEP1:COLOR2:LOCATE SX,SY:PRINT "+";:BEEP0
680 BEEP1:COLOR3:LOCATE SX,SY:PRINT "X";:BEEP0:NEXT:COLOR7:LOCATE SX,SY:PRINT "
";:RETURN
690 BX=INT(RND(1)*34)+3:IF (BX-1)=X THEN GOTO 690
700 POKE &HE110,Y+1:POKE&HE111,BX:RETURN
710 '---------- ﾃｷ ﾊﾞﾄﾗｰ ﾉ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ----------
720 RESTORE 740
730 FOR I=0 TO 39:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE &HE006+I,A:NEXT:RETURN
740 DATA 02,03,02,03,FF,24,03,24,03,FF,02,18,02,18,FF,24,18,24,18,FF
750 DATA 14,03,14,03,FF,14,18,14,18,FF,02,0C,02,0C,FF,24,0C,24,0C,FF
760 '---------- BATTLE SET ----------
770 RESTORE790
780 FOR I=1 TO 9:READ A,B,C:DX(I)=A:DY(I)=B:DC(I)=C:NEXT:RETURN
790 DATA 0,-1,&H96,1,-1,&HEE,1,0,&H95,1,1,&HEF,0,1,&H96,-1,1,&HEE
800 DATA -1,0,&H95,-1,-1,&HEF,0,-1,&H96
810 '---------- ﾏｼﾝｺﾞ ﾉ ｶｷｺﾐ ----------
820 RESTORE840
830 FOR I=0 TO 431:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE &HD000+I,A:NEXT:RETURN
840 DATA  3A,03,E0,32,04,E0,DD,21,06,E0,3A,01,E0,47,DD,7E
850 DATA  00,B8,38,14,47,3A,01,E0,B8,38,16,3A,00,E0,DD,46
860 DATA  01,B8,38,16,3E,01,18,14,DD,7E,00,3C,DD,77,00,18
870 DATA  5C,DD,7E,00,3D,DD,77,00,18,53,3E,FF,DD,77,04,DD
880 DATA  7E,02,DD,77,00,DD,7E,01,DD,46,04,80,DD,77,01,DD
890 DATA  46,00,3A,01,E0,B8,20,0F,DD,46,01,3A,00,E0,B8,20
900 DATA  06,3E,01,32,05,E0,C9,DD,66,00,DD,6E,01,CD,F3,03
910 DATA  7E,FE,00,28,5B,FE,20,28,57,FE,96,28,22,DD,7E,04
920 DATA  ED,44,DD,77,04,DD,7E,03,DD,77,01,18,43,DD,46,00
930 DATA  3A,01,E0,B8,20,0F,DD,46,01,3A,00,E0,B8,20,06,3E
940 DATA  01,32,05,E0,C9,DD,66,00,DD,6E,01,CD,F3,03,7E,FE
950 DATA  00,28,0B,FE,20,28,07,FE,96,28,E4,C3,3F,D0,3A,00
960 DATA  E0,DD,46,01,B8,38,04,3E,01,18,02,3E,FF,DD,77,04
970 DATA  DD,66,02,DD,6E,03,3E,00,32,02,E0,3E,E8,CD,0E,D1
980 DATA  DD,66,00,DD,6E,01,3E,EB,32,02,E0,3E,48,CD,0E,D1
990 DATA  DD,7E,00,DD,77,02,DD,7E,01,DD,77,03,3A,04,E0,3D
1000 DATA  32,04,E0,FE,00,C8,11,05,00,DD,19,C3,0A,D0,E5,CD
1010 DATA  F8,04,E1,CD,F3,03,3A,02,E0,77,C9,2A,00,E1,CD,F3
1020 DATA  03,36,00,3A,01,E1,47,3A,03,E1,80,32,01,E1,3A,00
1030 DATA  E1,47,3A,02,E1,80,32,00,E1,2A,00,E1,CD,F3,03,7E
1040 DATA  FE,EB,20,0D,3E,01,32,04,E1,2A,00,E1,22,00,E0,18
1050 DATA  2D,FE,00,28,20,FE,20,28,1C,3A,03,E1,47,3A,01,E1
1060 DATA  90,32,01,E1,3A,02,E1,47,3A,00,E1,90,32,00,E1,3E
1070 DATA  01,32,04,E1,C9,2A,00,E1,CD,F3,03,36,A5,C9,3A,03
1080 DATA  E0,47,DD,21,06,E0,3A,00,E0,DD,BE,01,20,18,3A,01
1090 DATA  E0,DD,BE,00,20,10,2A,10,E1,DD,74,00,DD,75,01,DD
1100 DATA  74,02,DD,75,03,C9,11,05,00,DD,19,10,D9,C9,00,00
```



1 デモ画面。メッセージに従って入力すればゲーム開始だ。マシン語ルーチンがあるのでRUNする前にSAVEを忘れずに。

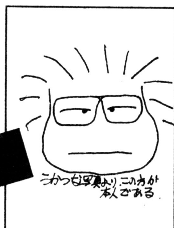


2 敵バトラーにやられちゃったところ。見えている壁はJUMP WALLで、ぶつかるとはね返されてしまうのだ。

Pico！

■FOR　PC-8001, mkII・8801,mkII N-BASIC





もう高3なので（笑いたきゃ笑え！　パソコンは年齢じゃねえや）、こんなことばかりやっているわけにもいきませんが、そうやめられるものでないのは、みなさんご存知のとおりです。パソコン浪人はいやだ（吉川直樹）。



1 キッチリ、シンメトリックなタイトル画面。リターンキーを押すまえに、キー操作をしっかり覚えとこう。まちがって0なんか押したら……。

ヘビは、海で1000年、山で1000年、川で1000年、平地で1000年、修業すると竜になって天へ昇っていくといわれている（それがどうした）。これ、"海千山千"という言葉の語源なんだよね。

かくして、ヘビはパソコンの世界でもさらに1000年修業しようと、あちこちのゲームに登場している。

これだけポピュラーな、いいかえれば月並なキャラクタを使うからには、それなりの覚悟がなくてはいけない。

で、この「Pico！」。

ヘビの愛敬と毒々しさを、きれいにまとめてくれました。

遊び方

冒険好きのPicoくん。今日も、フラフラッと遊びに出たら、レンガでできた迷路に迷いこんでしまった。

なかには恐ろしいヘビがチロチロロ。このままでは、いつガブリッとやられるかわからない。

そこで、迷路のなかに散らばったレンガでヘビを閉じこめてしまおうと思いついた……。

1 3キーで左右、5 2キーで上下。それぞれのキーをうまく操作し、Picoくんを動かして、ヘビをレンガに閉じこめてほしい。

レンガには、赤と緑の2種類があって、赤いレンガはもう固定しているのでどんなにがんばっても動かせない。

緑のレンガは、Picoが体あたりすれば、ズルズルと動いてくれるのだ。

ただし、一度に動かせるのは1つのレンガだけ。2つ重なっているときは、うまく工夫して、1つずつ動かすこと。

レンガを変なふうに動かすと、もうレンガを移動させるのは不可能になってしまうこともある。

こんなときは、もうPicoには反撃手段がなく、永遠に無得点で逃げまわるしかないわけだ。

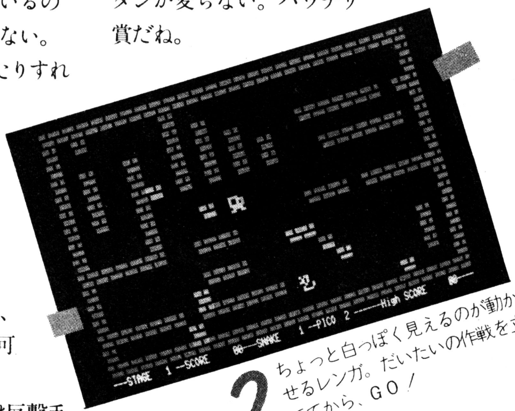
で、いっそひと思いに……という場合のために、ギブアップキーが設けてある。

0キーを押して、前途の希望のないPicoくんに安楽死を……。

ヘビを面数と同じだけ閉じこめると、その面をクリアできる。1面なら1匹、10面なら10匹という具合。

必勝パターンも教えちゃおう。ヘビは、PicoのX座標かY座標と同じになると追っかけてくるようになっているので、まずワナを作り、そのワナに呼び込んで閉じこめる……このやり方のコツをはやく覚えることだ。

★オリジナルキャラクタで楽しく遊べるゲーム。ただ、面数が変わってもパタンが変らない。バッチリ賞だね。



2 ちょっと白っぽく見えるのが動かせるレンガ。だいたいの作戦を立ててから、GO！



3 うわっ、ヘビがいっぱい出てきた！　でも、もう逃げまわる必要はないのだ。いわゆる、ひとつのゲームオーバーになってしまったのだな、これが。

Pico!

```
10 'PICO! Naoki Yoshikawa's SHORT SOFT No.47
20 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:COLOR2,,1:DEFINTA-Z:DIM B(3),C(3),SL(3),SR(3),SU(3
),SD(3),ER(3),PA(3),S(25,15),AD(6,4):HS=0
30 FOR I=1 TO 6:FOR II=1 TO 4:READ AD(I,II):NEXT:NEXT
40 FOR I=0 TO 3:READ B(I),C(I),SL(I),SR(I),SU(I),SD(I),ER(I),PA(I):NEXT
50 GOSUB 500
60 ST=1:SC=0:PI=3:CL=0
70 '■■SCREEN■■
80 RESTORE 810:FOR I=0 TO 15:FOR II=0 TO 25:READ S(II,I):NEXT:NEXT:X=3:Y=6
90 COLOR 2,,1:PRINT CHR$(12);:FOR I=0 TO 15:FOR II=0 TO 25
100 ON S(II,I) GOTO 110,120:GOTO 130
110 COLOR 2:PUT@(II*6,I*6)-(II*6+5,I*6+5),B,PSET:GOTO 130
120 COLOR 4:PUT@(II*6,I*6)-(II*6+5,I*6+5),B,PSET
130 NEXT:NEXT
140 SX=RND(1)*10+15:SY=RND(1)*14+1:IF S(SX,SY)<>0 THEN 140 ELSE S(SX,SY)=3
150 LOCATE 0,24:COLOR 7:PRINT USING"---STAGE  ##---SCORE #####0---SNAKE   ##---P
ICO  #-------High SCORE #####0----";ST,SC,ST-CL,PI,HS;
160 '■■PICO■■
170 IN=INP(0):P=(IN=253)-(IN=247):Q=(IN=223)-(IN=251):IF IN=254 THEN 400
180 ON S(X+P,Y+Q)+1 GOTO 220,190,200,400
190 P=0:Q=0:GOTO 220
200 ON S(X+2*P,Y+2*Q) GOTO 190,190,290
210 BEEP1:COLOR2:PUT@((X+P)*6,(Y+Q)*6)-((X+P)*6+5,(Y+Q)*6+5),ER,PSET:S(X+P,Y+Q)=
0:S(X+2*P,Y+2*Q)=2:COLOR4:PUT@((X+2*P)*6,(Y+2*Q)*6)-((X+2*P)*6+5,(Y+2*Q)*6+5),B,
PSET:BEEP0
220 COLOR2:PUT@(X*6,Y*6)-(X*6+5,Y*6+5),ER,PSET:X=X+P:Y=Y+Q:COLOR5:PUT@(X*6,Y*6)-
(X*6+5,Y*6+5),C,PSET
230 '■■SNAKE■■
240 IF SX=X THEN GOSUB 550:GOTO 270
250 IF SY=Y THEN GOSUB 620:GOTO 270
260 GOSUB 690
270 COLOR 2:PUT@(SX*6,SY*6)-(SX*6+5,SY*6+5),ER,PSET
280 S(SX,SY)=0:SX=SX+SP:SY=SY+SQ:S(SX,SY)=3:COLOR6
290 IF SP=-1 THEN PUT@(SX*6,SY*6)-(SX*6+5,SY*6+5),SL,PSET:GOTO 330
300 IF SP=1 THEN PUT@(SX*6,SY*6)-(SX*6+5,SY*6+5),SR,PSET:GOTO 330
310 IF SQ=-1 THEN PUT@(SX*6,SY*6)-(SX*6+5,SY*6+5),SU,PSET:GOTO 330
320 PUT@(SX*6,SY*6)-(SX*6+5,SY*6+5),SD,PSET
330 IF SX=X AND SY=Y THEN 400
340 GOTO 170
350 '■■SNAKE IS CAUGHT■■
360 FOR I=0 TO 5:FOR II=0 TO 5:PRESET(SX*6+II,SY*6+I):BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
370 S(SX,SY)=0:CL=CL+1:SC=SC+ST:LOCATE 21,24:COLOR7:PRINT USING"#####0";SC;:IF C
L<ST THEN 140
380 BEEP:BEEP:SC=SC+10*ST:CL=0:ST=ST+1:GOTO 80
390 '■■PICO IS EATEN BY SNAKE■■
400 BEEP:COLOR1:PUT@(X*6,Y*6)-(X*6+5,Y*6+5),C,PSET
410 FOR I=0 TO 5:FOR II=0 TO 5:PRESET(X*6+II,Y*6+I):BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
420 BEEP1:COLOR7:PUT@(X*6,Y*6)-(X*6+5,Y*6+5),PA,PSET:FOR I=1 TO 10:COLOR 2:PUT@(
X*6,Y*6)-(X*6+5,Y*6+5),ER,PSET:BEEP0
430 PI=PI-1:IF PI>0 THEN 80
440 RESTORE 970:COLOR 6
450 FOR I=1 TO 95:READ X,Y:PUT@(X*6,Y*6)-(X*6+5,Y*6+5),SL,PSET:NEXT:BEEP
460 IF SC>HS THEN HS=SC:BEEP:LOCATE 40,13:COLOR 7:PRINT "Your SCORE is Best!";
470 LOCATE 20,10:COLOR7:PRINT "Replay---------Hit RETURN!";
480 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 60 ELSE 480
490 '■■TITLE■■
500 PRINT CHR$(12);:BEEP1:RESTORE 1000:FOR I=1 TO 38:READ X,Y:PUT@(X*6,Y*6)-(X*6
+5,Y*6+5),B,PSET:NEXT:BEEP0
510 COLOR5:PUT@(42,54)-(47,59),C,PSET:COLOR 6:PUT@(96,54)-(101,59),SL,PSET:COLOR
 2:PUT@(10,66)-(15,71),B,PSET:COLOR 4:PUT@(84,66)-(89,71),B,PSET
520 COLOR7:LOCATE 24,14:PRINT "---PICO";:LOCATE 51,14:PRINT "---SNAKE";:LOCATE 8
,17:PRINT "---BLOCK(It's Impossible to Move)";:LOCATE 45,17:PRINT "---BLOCK(It's
 Possible to Move)";
530 LOCATE 26,19:PRINT "◢ [1] ▲ [5] | [2] ◣ [3]";:LOCATE 26,20:PRINT "◥
 |   ▼   ◤   ";:LOCATE 33,21:PRINT "Give Up--[0]";:LOCATE 30,23:PRINT "S
TART--[RETURN]";:LINE(0,0)-(159,99),PSET,3,B:LINE(2,2)-(155,97),PSET,3,B
540 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE 540
550 WY=(SY>Y)*2+1
560 IF S(SX,SY+WY)=0 THEN SP=0:SQ=WY:RETURN
570 DD=2*(INT(RND(1)*2))-1
580 IF S(SX+DD,SY)=0 THEN SP=DD:SQ=0:RETURN
590 IF S(SX-DD,SY)=0 THEN SP=-DD:SQ=0:RETURN
600 IF S(SX,SY-WY)=0 THEN SP=0:SQ=-WY:RETURN
610 GOTO 360
620 WX=(SX>X)*2+1
630 IF S(SX+WX,SY)=0 THEN SP=WX:SQ=0:RETURN
640 DD=2*(INT(RND(1)*2))-1
650 IF S(SX,SY+DD)=0 THEN SP=0:SQ=DD:RETURN
660 IF S(SX,SY-DD)=0 THEN SP=0:SQ=-DD:RETURN
670 IF S(SX-WX,SY)=0 THEN SP=-WX:SQ=0:RETURN
680 GOTO 360
690 WX=(SX>X)-(SX<X):WY=(SY>Y)-(SY<Y)
700 SI=INT(RND(1)*6)+1
710 FOR I=1 TO 4
720 ON AD(SI,I) GOTO 730,740,750,760
730 IF S(SX+WX,SY)=0 THEN SP=WX:SQ=0:RETURN ELSE 770
740 IF S(SX,SY+WY)=0 THEN SP=0:SQ=WY:RETURN ELSE 770
750 IF S(SX-WX,SY)=0 THEN SP=-WX:SQ=0:RETURN ELSE 770
760 IF S(SX,SY-WY)=0 THEN SP=0:SQ=-WY:RETURN
770 NEXT
780 GOTO 360
790 DATA 1,2,3,4,1,4,2,3,2,3,1,4,2,1,4,3,3,4,1,2,4,3,2,1
800 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,3575,-25009,-19827,17708,-25211,-28602,0,1185,1
6120,-8450,-23920,-28377,8350,7063,0,20992,0,12,7,7,6,10,0,8
810 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
820 DATA 1, ,1, , , , , ,1, , , , , , , , , , , , , , , , ,1
830 DATA 1, , , , , , , ,1, ,1, , , , , , , , , , , , , , ,1
840 DATA 1, ,1, , ,1, , ,1, ,1, ,1, , , , ,1,1,1,1,1,1, ,1,1
850 DATA 1, ,1, , ,1, , ,1, ,1, ,1, ,1, , , , , , , , , , ,1
860 DATA 1, ,1, , ,1,2, ,1, ,1, ,1, ,1, , , ,1,1,1,1,1,1, ,1
870 DATA 1, ,1, , ,1, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,1
880 DATA 1, , , , ,1,2, , , , , ,2, , , , , , , , , , , , ,1
890 DATA 1, , , , ,1, , , , , , , , , , ,1,1,1, ,1,1,1,1,1,1
900 DATA 1,1,1,1,1,1, , ,1,1,1, , , , , , , , , , , , , , ,1
910 DATA 1, , , , , , , , , , , , , ,2,2,2,2, , , , , , , ,1
920 DATA 1, , , , , , , ,1,1,1, , , , , , , , , , , , ,1, ,1
930 DATA 1, ,2, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,1, ,1
940 DATA 1,1,1,1,1,1, ,1,1,1,1,1,1, , , , , , , , , , ,1, ,1
950 DATA 1, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,2, , , ,1
960 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
970 DATA 2,1,3,1,4,1,6,1,7,1,9,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,1,2,5,2,8,2,9,2,10,2,1
2,2,13,2,14,2,1,3,3,3,4,3,5,3,8,3,9,3,11,3,13,3,14,3,15,3,16,3,1,4,4,4,5,4,6,4,7
,4,8,4,9,4,13,4,14,4,2,5,3,5,5,5,8,5,9,5,13,5,14,5,15,5,16,5,17,5
980 DATA 10,10,11,10,13,10,16,10,17,10,18,10,19,10,20,10,21,10,22,10,23,10,24,10
,9,11,12,11,13,11,16,11,17,11,21,11,24,11,9,12,12,12,13,12,16,12,17,12,18,12,19,
12,21,12,22,12,23,12,9,13,12,13,13,13,16,13,17,13,21,13,24,13
990 DATA 10,14,11,14,14,14,15,14,17,14,18,14,19,14,20,14,21,14,24,14
1000 DATA 4,3,5,3,6,3,9,3,12,3,13,3,17,3,18,3,21,3,4,4,7,4,9,4,11,4,14,4,16,4,19
,4,21,4,4,5,5,5,6,5,9,5,11,5,16,5,19,5,21,5,4,6,9,6,11,6,14,6,16,6,19,6,4,7,9,7,
12,7,13,7,17,7,18,7,21,7
```

★変形リスト

HS……ハイスコア
SC……スコア　ST……面数
PI……PICOの数
CL……その面で消したヘビの数
X, Y……PICOの位置
SX,SY……ヘビの位置
P, Q, SP, SQ……移動に使用
WY, DD……ヘビの移動する先のサーチ用
AD(,), SI……ヘビの移動方向決定用
IN……キースキャン用
S(,)……画面読み込み用
B( ), C( ), SL( ), SR( ), SU( ), SD( ), ER( ), PA( )……各種パターンGET用

★プログラムの説明

20〜60　初期設定
80〜150　画面作成
170〜220　PICOの移動
240〜340　ヘビの移動
360〜380　ヘビをとらえた時の処理
400〜460　PICOが食べられた時の処理、ゲームオーバー処理
500〜540　タイトルデモ
550〜780　ヘビの移動方向決定サブルーチン
790〜1000　各種データ

★チェックポイント

プログラムを見ればわかると思うけど810〜960行は画面用データなので、面が気にいらないならここをかき直してくれ。“1”が動かせないブロック、“2”が動かせるブロックだ。面を増やしたかったら、80行、380行などをいじって、DATAを増やせばかんたんに増やすことができるのだ。

マツゴロ－ゲーム

■FOR PC-8001, mkII・8801, mkII N-BASIC

By 後藤 靖

えっ？ 自己紹介？ まいったな～!! そーゆーの……。今年から高校生の、ピカピカの1年生ですだ。部活は軟式テニス部です（ただしタマひろい）。ポシェットにのるのは2回目。本誌にも1回のっただよ（後藤靖）。

それにしても、虫ケラに“舌”なんかあったっけ？

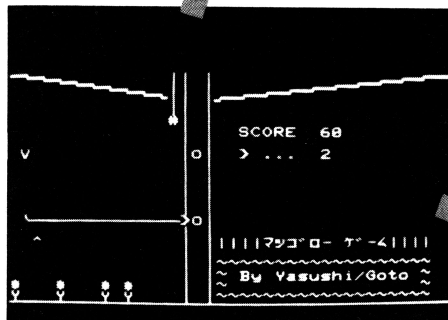
遊び方

松の木の穴に住む、マツゴローというイージーな名前の虫ケラがおりました。この虫、カメレオンのいとこみたいなもんで、長い舌をピュッと出して、蛾をとって食べるのが習慣。ただし、クモには異常に弱い。

2 8キーで上下移動させながら、スペースキーで舌をピュッと出し、向こうでパタパタ飛んでいる蛾（∨と∧）を取って食べてほしい。

でも、天敵のクモ（#）がマツゴローに襲いかかるとアウト。ヤバイと思ったら、すぐさま木の穴のところまでもどって、6キーでかくれよう。

★設定はユニークだけど、キャラクタがイマイチ。涙をこらえてヨッシャ賞。



真中にズドンとあるのが松の木。その穴から口を出して、虫とは思えない舌を出しているのが、キミの愛するマツゴローだ。

★変数リスト

X,Y……マツゴローの座標
Y1,A1……“V”のY座標と移動の際の増分
Y2,A2……“∧”のY座標と移動の際の増分
Y3,A3……“#”のY座標と移動の際の増分
M……マツゴローの数
TM……マツゴローが穴に入っている時のカウンター
NX……マツゴローの舌を伸ばす時と引っこめる時に使用
GO$,PL$……メッセージ表示用
S$……獲物をつかまえた時の表示用
A$……データ読み込み用、舌を引っこめる時の表示用
SC……スコア

★プログラムの説明

10～ 40	初期設定
50～140	画面作成
160	初期設定Part2
180～240	キースキャン、マツゴロー移動
260～350	蛾、クモ、の移動
360～370	クモの攻撃処理
380	メインルーチン頭へ
400～450	舌出し処理、獲物を取ったかの判断
460	メインルーチン頭へ
470～500	ゲームオーバー処理
510	獲物を取った時の処理、SCORE UP
520	？？？？
530	獲物を取った時の表示用データ

★チェックポイント

520行はなくても動くよ。一見ほのぼのとしたゲームなんだけど、その裏にきびしい大自然の掟がかくされている。というわけで、このゲーム、ぜひカラーを使ってほしかったんだ（わかるかなぁ。総天然色、なんちゃってね）。せっかく20行でカラーモードにしているんだから、全くのモノクロというのはさびしいかぎりだ。

マツゴローゲーム

```
10 DEFINT A-Z
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:PRINTCHR$(12)
30 GO$="GAME OVER":PL$="PLAY AGAIN?"
40 FOR I=0 TO 10:READ A$:S$(I)=A$:NEXT
50 LINE(15,0)-(15,20),"|":LINE(0,21)-(39,21),"￣"
60 LINE(0,0)-(29,10),PSET:LINE(17,0)-(17,20),"|"
70 LINE(79,0)-(36,10),PSET:LINE(14,0)-(14,5),"|":LINE(18,17)-(36,20),"~",B
80 LOCATE 16,7:PRINT"o":LOCATE 16,13:PRINT"o"
90 LOCATE 18,15:PRINT"||||ﾏﾂｺﾞﾛｰ ｹﾞｰﾑ||||";
100 LOCATE 20,5:PRINT"SCORE"
110 LOCATE 20,7:PRINT"> ...  5"
120 LOCATE 20,18:PRINT"By Yasushi/Goto"
130 LOCATE 0,19:PRINT"*    *    * *"
140 LOCATE 0,20:PRINT"Y    Y    Y Y"
150 '--------------------------------
160 M=5:X=15:Y=10:Y1=5:A1=1:Y2=14:A2=-1:Y3=5:A3=1
170 '--------------------------------
180 IF X=16 THEN 220
190 IF INP(1)=254 AND Y>3 THEN LOCATE X,Y:PRINT"|":Y=Y-1:GOTO 230
200 IF INP(0)=251 AND Y<18 THEN LOCATE X,Y:PRINT"|":Y=Y+1:GOTO 230
210 IF X=15 THEN IF INP(0)=191 AND Y=7 OR INP(0)=191 AND Y=13 THEN LOCATE X,Y:PR
INT"|":X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT"●":GOTO 260
220 IF X=16 THEN TM=TM+1:IF TM=5 THEN LOCATE X,Y:PRINT"o":X=X-1:TM=0 ELSE GOTO 2
60
230 LOCATE X,Y:PRINT">"
240 IF INKEY$=" " THEN 400
250 '--------------------------------
260 LOCATE 1,Y1:PRINT" "
270 Y1=Y1+A1:IF INT(RND(1)*10)=0 OR Y1=1 OR Y1=18 THEN A1=-A1
280 LOCATE 1,Y1:PRINT"V"
```



```
290 LOCATE 2,Y2:PRINT" "
300 Y2=Y2+A2:IF INT(RND(1)*3)=0 OR Y2=1 OR Y2=18 THEN A2=-A2
310 LOCATE 2,Y2:PRINT"^"
320 Y3=Y3+A3:IF INT(RND(1)*10)=0 OR Y3<4 OR Y3>18 THEN A3=-A3
330 LOCATE 14,Y3-1:PRINT"|"
340 LOCATE 14,Y3:PRINT"#"
350 LOCATE 14,Y3+1:PRINT" "
360 IF Y3=Y AND X=15 THEN LOCATE 14,Y:PRINT"\X":FOR I=0 TO 10:LOCATE X,Y:PRINT">
":BEEP1:BEEP0:LOCATE X,Y:PRINT"<":NEXT:FOR I=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT:M=M-1:LOCA
TE 26,7:PRINT M
370 IF M=0 THEN 470
380 GOTO 180
390 '--------------------------------
400 FOR NX=X-2 TO 1 STEP -1
410 LOCATE NX,Y:PRINT"└─":NEXT
420 IF Y=Y1 OR Y=Y2 THEN FOR I=0 TO 10:BEEP1:LOCATE 2,Y:PRINTS$(I):BEEP0:NEXT:A$
="o":GOSUB 510 ELSE A$=" "
430 FOR NX=1 TO X-1
440 LOCATE NX,Y:PRINT" ";A$:NEXT
450 IF Y3>Y THEN LOCATE 14,Y:PRINT"|"
460 GOTO 180
470 FOR I=1 TO 10:LOCATE 13,22:PRINT LEFT$(GO$,I):BEEP1:FOR II=1 TO 80:NEXT:BEEP
0:NEXT
480 FOR I=1 TO 11:LOCATE 12,23:PRINT LEFT$(PL$,I):BEEP1:FOR II=1 TO 80:NEXT:BEEP
0:NEXT
490 IF INKEY$="y" THEN RUN ELSE IF INKEY$="n" THEN PRINTCHR$(12):END
500 GOTO 490
510 SC=SC+INT(RND(1)*5)*Y:LOCATE 26,5:PRINT SC:LOCATE 1,Y1:PRINT" ":LOCATE 2,Y2:
PRINT" ":LINE(14,4)-(14,18)," ":Y1=INT(RND(1)*10)+5:Y2=INT(RND(1)*10)+5:Y3=4:RET
URN
520 GOTO 430
530 DATA *,+,=,^,!,(,),<,●,o,X
```

Help !

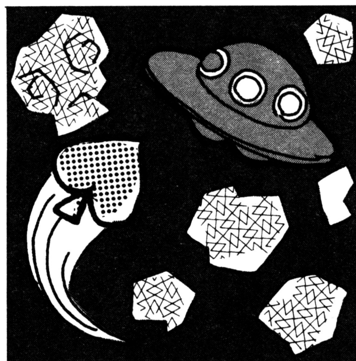
一画面 ■FOR PC-8001, mkII・8801,mkII N-BASIC



By 尾崎陽一

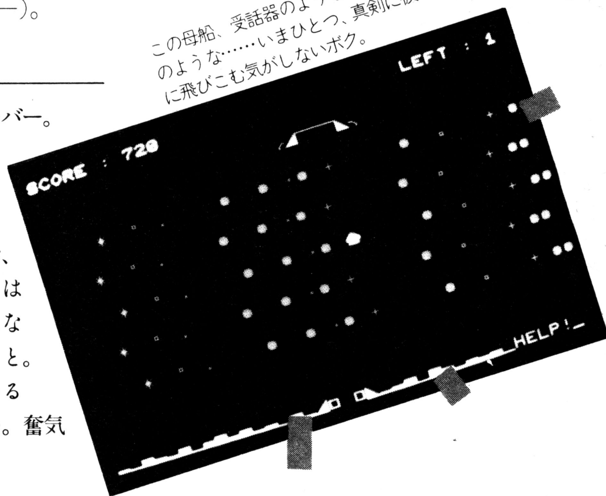


大学では、明けても暮れても数学ばかりという生活で、これがプログラム作りのさまたげになっています。逆に見れば、プログラム作りが学業をさまたげているといういい方も可能だとも思うけれど……（尾崎陽一）。



●PC-8001

この母船、受話器のような、カツラのような……いまひとつ、真剣に彼のふところに飛びこむ気がしないボク。



こんなゲームが、一画面で可能なのだろうか……。名古屋大学３年生のテクニシャンがやってくれました。

遊び方

上空をのんびりと漂う母船。本当なら、この隕石群を安全に航行し、めでたく母船に収用されるための救助策を考えてくれてもいいものなのに……。

キミは宇宙船（♠）に乗り込んだ飛行士。地上の基地から上空の母船まで物資を運ぶのが役目だが、タイミング悪く、手ひどい隕石群が襲来している。でも、母船は知らん顔。こうなりゃ、キミのキーテクニックで隕石をかわしつつ、任務を遂行するしかない！

４６キーで左右に動きながら、スペースキーでロケット噴射。うまく、隕石（●）をよけて、母船まで到着してほしい。画面のバックにある＋や□などは遠くの星だから害なし。まどわされないように注意。

母船の両端にある三角形にはあたってもだいじょうぶだけど、これがときどき●に変わることがある。これはあたると大爆発なのだ。

隕石にあたったり、母船を通りこしてしまうと、宇宙船が１機減り、３機ともなくなるとゲームオーバー。

面が進んでいくと、母船がどんどん小さくなっていくから、結構、エキサイトしちゃうゲームだ。なお、プログラムの20行のＥ１＄はキャラクタの数をまちがえないよう、慎重に入力すること。

★１画面としてすぐれているけど、アイデアが今ひとつ。奮気を期待して、ヨッシャ賞。

Help !

```
10 PRINTCHR$(12)'    HELP! (N-BASIC)   /Y.Ozaki♥   [1ｶﾞﾒﾝ(80x25) soft]
20 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-R,U-Z:DEFDBLS:E$=" ◢▔▔▔▔◣ "+SPACE$(29):E
1$="● ・ +    ● .  + ●   * ' .   ● ":E2$=E1$:D$=CHR$(31)
30 S=0:LOCATE15,5:COLOR7:PRINT"H E L P !":LOCATE6,11:COLOR4:PRINT"4 <=> 6 :MOVE
  SPACE :SPEED":LOCATE13,20:COLOR1:PRINT"HIT RETURN KEY";
40 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN40ELSECOLOR1:PRINTCHR$(12):FORZ=0TO99:LOCATERND(1)*39,R
ND(1)*24:PRINT"・ '  . + .  *";:NEXT:LOCATE0,24:COLOR4:PRINT"▁▃▁▃▁▃▃▁▃▁▃◢□
□◣▁▃▁▃▁▁▁HELP!_";:GOSUB130:U=3
50 LOCATE30,0:COLOR5:PRINT"LEFT :";U:FORZ=0TO999:NEXT:POKE-410,232:TY=18:T=23.8:
FORZ=0TO2:BEEP1:FORL=0TO9:NEXT:BEEP0:FORL=0TO200:NEXTL,Z:BEEP
60 LOCATE0,0:COLOR6:PRINT"SCORE :";INT(S)*5
70 GOSUB120:TY=TY+((INP(0)=239)-(INP(0)=191)-(TY<3)+(TY>35))*1.5:T=T+(INP(9)=191
)*.8-.2:PK=PEEK(&HF302+INT(T)*120+INT(TY)*2):COLOR7:LOCATETY,T:PRINT"♠"
80 S=S*1.001+1:IFPK=148THENBEEP:GOTO100ELSEIFPK=236ORT<3THENFORZ=0TO50:LOCATETY,
T:PRINT"+":BEEP1:LOCATETY,T:PRINT"X":BEEP0:NEXT:U=U-1ELSE60
90 IFU>0THEN50ELSELOCATE15,22:COLOR3:PRINT"GAME OVER":FORZ=0TO999:NEXT:GOTO20
100 S=S*1.2:LOCATE7,0:PRINTINT(S)*5:IFS>1E+06THENE$=" ◢●▔●◣ "ELSEIFS>100000!THENE$
=" ◢●▔▔●◣ "ELSEE$=" ◢"+STRING$(6-LOG(S)/2.31,148)+"◣ "
110 E$=E$+STRING$(36,32):E1$="●"+RIGHT$(E1$,38):E2$=E1$:GOTO50
120 E1$=RIGHT$(E1$,38)+LEFT$(E1$,1):E2$=RIGHT$(E2$,1)+LEFT$(E2$,38):E$=RIGHT$(E$
,1)+LEFT$(E$,38):LOCATETY,T+1:PRINTCHR$(32-(INP(9)=191)*54);
130 LOCATETY,T:PRINT" ":COLOR3:LOCATE0,3:PRINTE$:COLOR2:LOCATE0,6:PRINTE1$:PRINT
:PRINTE2$,D$,E1$,D$,E2$,D$,E1$:LOCATETY,T+1:PRINT" ";:RETURN
```

★変数リスト

E$……母船
E1$,E2$……隕石
D$……カーソル移動用
S……スコア
U……残りの宇宙船の数
T,TY……宇宙船の座標
PK……宇宙船があたった物のアスキーコード

★プログラムの説明

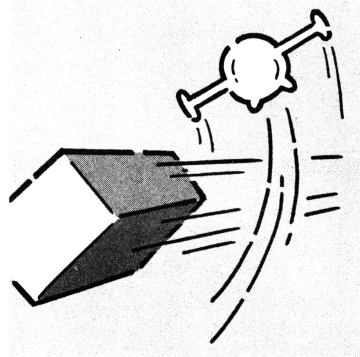
10〜20	初期設定
30	タイトル表示
40	隕石、地面表示
50	宇宙船発進！
60〜 80	スコア処理、宇宙船移動、爆発判定
90	ゲームオーバー処理
100	母船の設定
110〜130	隕石等の移動と表示

★チェックポイント

１画面としては、かなりのできばえ、論理式の使い方などもうまく、なかなかのテクニシャンと見た。ただ、ハイスコアの登録がないのが、おしいんだけど、そこまで求めるのは、ちょっと酷かな！

スペース

一画面 FOR PC-8001, mk II・8801, mk II N-BASIC





By MK.II

パソコンやって1年とちょっと。やっと掲載されたときは、はっきりいってうれしいのひと言です。PC-8001mkIIは非力のグラフィックといわれ、バカにされてきたが、これで友だちにも自慢できるぞ（MK. II）。



ジュワッ！ かなりきわどく、ビームを下にかわしたところ。今度発射されるビームは、果たして上か下か右か左か……？ さえぎるものは何もない、大宇宙真っただなかの恐怖！

かつて、インドにガンジーという偉大な人物がいた。彼の思想は無抵抗主義。右の頬をぶたれ、左の頬をぶたれても、決して抵抗しない。彼にちなんで、あるところでは、インベーダーゲームのビーム砲を使わずにひたすら攻撃をかわすだけで何秒間耐えられるかを競う、〝ガンジーゲーム〟という遊びが流行したこともあった。

そして、ここに今、再びよみがえる1画面ガンジーゲーム。

やさしい平和主義者のキミにピッタリのゲームだ（ろうか？）。

遊び方

兵器がすべて故障し、無限に広がる大宇宙をあてどもなくさまよう宇宙船。ところが、突然、どこからともなく、発射された恐ろしく大きなエネルギー波を計器が感知した。ビーム砲だ。バリヤーもない、反撃手段もない。ただ、くわばらチックに逃げることしかできないのだ。

ビームは最初〝＋〟の形で現れ、3段階で大きくなってくる。いちばん大きくなったときに自機が触れていたら爆発、一巻の終わりだ。

RUNさせると、レベルを聞いてくる。1～3でセレクトしよう。数字が多いほど難しいのだ。

1325キー（それぞれ左・右・下・上）を操作して、間一髪のタイミングで、このビームをよけてくれ。

コツは〝＋〟が現れたときに、すぐに逃げはじめることだ。

最初はそれほど攻撃は激しくないが、航行距離（スコア）が増えれば増えるほど、激しくなってくる。

あえなくダウンして、もう1回挑戦するときはSキーを押してくれ。

★それなりによくまとまっている1画面プログラムだけど、カーレースゲームの宇宙版といった感じでもうひとつ。ハイスコアやバリヤなどがあるとよかったのに、と思うヨッシャ賞です。

スペース

```
1 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12);
2 LINE(7,2)-(29,24),"█",4,B:LOCATE 8,0:PRINT "[[ SCORE      0 km ]]"
3 LOCATE 9,12:PRINT "ﾚﾍﾞﾙ ｱﾏ 3 <-> ﾌﾟﾛ 1"
4 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4 ELSE A=ASC(A$):IF A<48 OR A>51 THEN 4 ELSE A=A-48:T=
A*2000:H1=A+1:LINE(9,12)-(27,12)," ":X=18:Y=12
5 I=INP(0):LOCATE X,Y:PRINT "   "
6 X=X+((I=253)-(I=247)-(X<10)+(X>24))*2:Y=Y+((I=223)-(I=251)-(Y<5)+(Y>21))*2
7 LOCATE X,Y:PRINT "┴o┴":S=S+1:LOCATE 18,0:PRINT USING "####";S
8 IF RND(1)<S/T AND H=0 THEN GOSUB 14 ELSE IF H=0 THEN 5
9 H=H+1:IF H<H1 THEN LOCATE XB,YB:BEEP1:PRINT "+":BEEP0:GOTO 5
10 Z=(H=H1)*1+(H=H1+1)*2+(H=H1+2)*3:IF Z=0 THEN C=0:H=0:Z=3
11 BEEP1:GOSUB 13:BEEP0:IF Z=-3 THEN IF PEEK(&HF302+(X+1)*2+Y*120)=135 THEN 15
12 GOTO 5
13 LINE(XB+Z,YB+Z)-(XB-Z,YB-Z),CHR$(C),3,BF:RETURN
14 XB=RND(1)*13+12:YB=RND(1)*13+7:C=135:RETURN
15 FOR I1=0 TO 20:OUT 81,33:FOR I2=0 TO 15:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEXT:WIDTH 40:FOR I
3=0 TO 5:NEXT:NEXT:C=0:GOSUB 13
16 COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT"<<< GAME OVER >>>":WAIT 4,8,255:RUN
```

★変数リスト

X, Y……宇宙船の座標
S……宇宙船の進んだ距離
T……ビームを撃ってくる割合
XB, YB……ビームの座標
H, Z……ビームを大きくするのに使用
H1………〝＋〟を表示する時間
C……ビームの表示及び消去に使う

★プログラムの説明

1	初期設定
2	画面作成
3～4	レベル設定
5～6	宇宙船の移動
8～10	ビーム発射処理
11	ビームにあたった？
12	メインルーチン頭に
13	ビーム表示サブルーチン
14	ビームの位置設定サブルーチン
15～16	ゲームオーバー処理

★チェックポイント

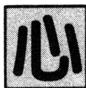
う～む、まだまだ欲ばれるプログラムだなぁ。6～7行も余っているんだから、ハイスコアの登録や、スコアを距離とは別に設定してもよいし、もう少しデモや画面に凝るとか、自機を3機ぐらい設定してもいいね。

絶命・入らずの森

一画面 ■FOR PC-8001, mkII・8801,mkII N-BASIC

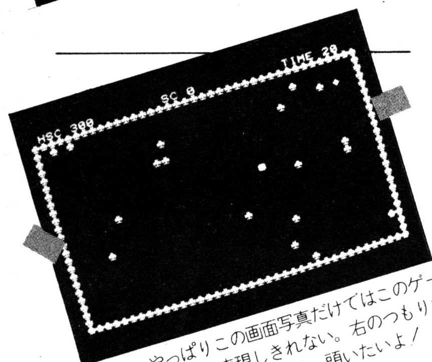
By 山本浩







心のなかで「オレは今にいっぱしのゲーム作家になるんだ」と夢を見つつ費した日々。そのうちプログラムテクニックがわかってきて、ほんじゃまあと作ったのが去年の夏頃テクポリで採用。これが事のはじまりです(山本浩)。



ウーム、やっぱりこの画面写真だけではこのゲームの不可思議さを表現しきれない。右のつもりで押したキーで左へ移動なんて…頭いたいよ！

ピラミッドのなかでは卵が腐らないとか。それならば、そこに入ると歩きたい方向に歩けなくなるような森があっても、いいじゃない？

遊び方

アンデスの山中、謎のインカの財宝が眠るという「入らずの森」。その話を聞いただけでアドベンチャーゲーム好きのキミは、ついに本当のアドベンチャーに旅立った（よせばいいのに)。

RUNさせると、画面のあちこちに♣が現れる。これが、「入らずの森」名物毒イバラ。イバラに触れただけで、どんな動物も絶命してしまうのだ。

この毒イバラで守られるように、画面右上に財宝（◆）が現れる。

ピー！ 侵入してきたキミを警戒するように電子音が森中に響きわたり、キミの姿（●）が画面左下に見えはじめる。

ルールは単純。[1][2][3][5]キーを操作して、♣にあたらないように◆を取ってほしい。だが、これだけではポシェットに掲載なんかしないのだ。このゲームのユニークなところは、このテンキーが左右上下どの動きに対応しているのかがわからない点にある。さらに一定間隔で、beep音とともにコロコロ対応が変わるのだ。時間制限を超えるか、木にあたるとゲームオーバー。

★バッチリ賞。

絶命・入らずの森

```
2 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
4 A=253:B=247:C=223:D=251:H=300
6 X=3:Y=21:T=300:L=L+20:PRINTCHR$(12)
8 LINE(0,1)-(38,24),"♣",4,B:FORN=1TOL
10 LOCATERND(1)*37+1,RND(1)*22+2
12 COLOR4:PRINT"♣":NEXT:Z=&HF302
14 LOCATE35,4:COLOR3:PRINT"◆":COLOR5
16 LOCATE1,0:PRINT"HSC";H;SPC(7)"SC";S
18 LINE(1,19)-(5,23)," ",,BF
20 BEEP1:FORW=1TO50:NEXT:BEEP0
22 K=RND(1)*3:IFK=0THENSWAPA,B:SWAPC,D
24 IFK=1THENSWAPA,C:SWAPB,D
26 IFK=2THENSWAPA,D:SWAPB,C
28 FORM=1TO40:I=INP(0):T=T-1
30 LOCATE30,0:COLOR5:PRINT"TIME";T
32 IFT=0THEN44ELSECOLOR6
34 E=(I=A)-(I=B):F=(I=C)-(I=D)
36 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+E:Y=Y+F
38 P=PEEK(Z+X*2+Y*120):IFP>32THEN42
40 LOCATEX,Y:PRINT"●":NEXT:GOTO20
42 IFP=234THENS=S+T:GOTO6
44 L=0:LOCATE17,12:COLOR2:IFS>HTHENH=S
46 S=0:PRINT"ｼﾞ･END":WAIT8,1,255:GOTO6
```

★変数リスト

A,B,C,D……キースキャン用
X,Y……自分の座標
T……残り時間
L……毒イバラの数
S……スコア
H……ハイスコア
E,F……自分の移動時の増分

★プログラムの説明

2～6	初期設定
8～18	画面作成
20	サウンド
22～28	キー機能変換、インキー判断
30～32	残り時間処理
34～40	自分の移動、衝突判定
42	ゴールについた？
44～46	ゲームオーバー処理

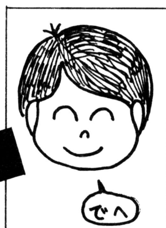
★チェックポイント

ゲームとしてのおもしろさはかなりのもの。着眼点がいいのだろうね。ハイスコアや制限時間、面が進むにつれて、障害物が増えるなど、40×25の1画面プログラムにしては盛りだくさんだ。あえて文句をいうとすれば、ゲームにハデな面がないということかな。80×25にして、オープニングやゲームオーバーのデモ、画面の表示に色をたくさん使ったりすれば、もっとすごいゲームになるのでは？

Fixed Satellite

■FOR PC-8001mk II N-80 BASIC

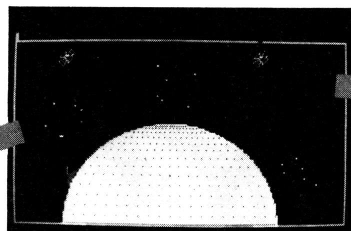
By 黒木徹





パソコン歴は3年ですが、実際にマシンを手に入れたのは1年前です。つまり、ナイコンのまま2年暮らしたってこと。趣味はほかに釣りなんかをやっています。え～とそれから、星彦！のったぞ！（黒木徹）





1 衛星A で反射成功。地上から発射されたビームは、今、衛星B へ次の反射目指して向かっております。

ヤマトで有名な反射衛星砲。リアルタイムの多いなか、これは珍らしく、シミュレーションタイプの思考派ゲームなのだ。

微妙な数字を最後はカンで入力して、ドカーンとやっつけたときの、あの脳みそおどる喜び！

遊び方

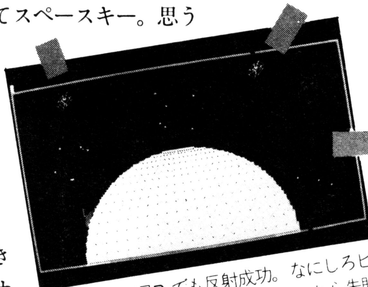
星の王子様が住んでいた星とは遠い親戚にあたる惑星アルファ。

今、反政府軍の握るFixed Satellite（静止衛星）からの攻撃で大きな危機を迎えていた。

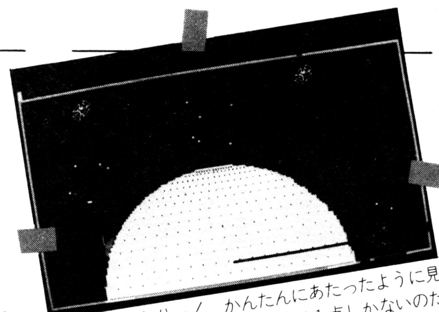
反射衛星砲を操作して、右下に浮かぶこの反政府軍衛星をやっつけてくれ。

操作はかんたん。「ドレヲウゴカシマスカ」と聞いてくるので、衛星Aなら[A]、衛星Bなら[B]、ビーム砲なら[C]。[A]、[B]のときは「イドウシテクダサイ」と出るので、[1][2][3][5]で思いどおりの位置に衛星を動かして、スペースキー（リターンキーのようなもの）。反射角度、発射角度（[C]のとき）は、[4]（角度アップ）[6]（角度ダウン）で調整してスペースキー。思う存分調整して、スペースキーを押すとビーム発射だ。

★画面もきれいだしサイコー賞。



2 衛星B でも反射成功。なにしろビームは10回しか使えないから失敗はなるべく少なくしたいものだ。



3 あったりー！ かんたんにあたったように見えるだろうが、ポイントは1点しかないのだから、これ結構難しいんだぜ。

★変数リスト

K,K$……インキー用
C……ビームを撃った回数
XA,YA……反射衛星Aの座標
RA……反射衛星Aの角度
XB,YB……反射衛星Bの座標
RB……反射衛星Bの角度
RC……ビーム砲の角度
P1,Q1……砲塔PSETの座標
P2,Q2……320×200を160×200に直したもの
P3,Q3,P4,Q4,P5,Q5……ビームPSETの座標

★プログラムの説明

10～100	初期設定，初期画面
110～170	キースキャン
190～410	各衛星の移動と角度決定
430～600	キャノンの角度設定と表示
620～930	ビームの表示と消去
940～1150	ゲームオーバー処理
1170～1300	オープニングデモ
1310～1360	データ

★チェックポイント

昔なつかしい反射衛星ゲーム このままでも十分おもしろいけど、時間制限的なものをつけたら、もっとエキサイティングになったんじゃないかな。ある程度の時間内に入力を完了させ、ビームを発射できないとビームが1発減ったりね。それからこのゲームにはスコアというものがないんだけど使用したビーム数などによってぜひ付けてほしかった。また、このゲームでは衛星のまわりにある小惑星が、ゲームを高度にしているんだけど、ちょっと多すぎる。60行FOR I＝1 TO13の"13"の値を少なくすれば星が減ります。

Fixed Satellite

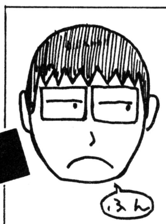
```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12):CMD SCREEN 2,0,6:CMD CLS 3:GOTO 1
160
20 DIM CA%(122):CMD SCREEN 2,1,6:COLOR 7,0,1:CMD CLS 3
30 RESTORE 1310:READ C:FOR I=1 TO 28:READ X,Y,P,Q:CMD LINE(X,Y)-(P,Q),C:NEXT I:C
MD GET@(0,0)-(29,29),CA%:CMD CLS 3:CMD SCREEN 2,0,6
40 CMD CIRCLE(150,200),100,2:CMD LINE(6,18)-(317,197),2,B:COLOR 5:LINE(0,8)-(157
,99),PSET,B:CMD PAINT(150,180),3,2
50 FOR I=0 TO 90 STEP 10:FOR T=0 TO 6.282 STEP 6.282/60:X=50+100+I*COS(T):Y=200-
100*SIN(T):CMD PSET(X,Y),1:NEXT T:NEXT I
60 FOR I=1 TO 13:COLOR 1:PSET(135+RND(1)*20-10,75+RND(1)*20-10):PSET(75+RND(1)*2
0-10,30+RND(1)*37-18):PSET(25+RND(1)*20-10,50+RND(1)*20-10):NEXT I
70 X=33:Y=130:COLOR 6:FOR I=0 TO 220:A=A-.02:XX=COS(A-180):YY=SIN(A-180):X=X+XX:
Y=Y-YY:PSET(X,Y):NEXT I
80 FOR I=1 TO 10 STEP 2:CMD CIRCLE(275,180),I,1:NEXT I:FOR T=2 TO 9 STEP 2:CMD C
IRCLE(275,180),T,2:NEXT T
90 XA=INT(RND(1)*10+20):YA=INT(RND(1)*10+20):XB=INT(RND(1)*30+200):YB=INT(RND(1)
*30+19)
```

```
100 CMD PUT@(XA,YA),CA%,PSET:CMD PUT@(XB,YB),CA%,PSET:RESTORE 1360:FOR I=1 TO 5:
READ C,X,Y,P,Q:CMD LINE(X,Y)-(P,Q),C:NEXT I:CMD PAINT(58,150),2,1:CMD LINE(55,15
0)-(55,142)
110 COLOR 7:LOCATE 32,0:PRINT "ﾄﾞﾚｦ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ ?"
120 K$=INKEY$
130 IF K$="a" THEN 180
140 IF K$="b" THEN 300
150 IF K$="c" THEN 420
160 IF K$=" " THEN 610
170 GOTO 120
180 'ﾊﾝｼｬ ｴｲｾｲ A
190 BEEP:COLOR 7:LOCATE 32,0:PRINT "ｲﾄﾞｳｦ ｼﾃｸﾀﾞｲ
200 K=INP(0):X=(K=253)-(K=247):Y=(K=223)-(K=251)
210 XA=XA+X*3:YA=YA+Y*3:IF XA>289 OR YA>55 OR XA<8 OR YA<19 THEN XA=XA+X*-3:YA=Y
A+Y*-3
220 CMD PUT@(XA,YA),CA%,PSET
230 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN BEEP ELSE 200
240 K=INP(0):IF K=239 THEN RA=RA-1
250 IF K=191 THEN RA=RA+1
260 IF RA=-1 THEN RA=359
270 IF RA=360 THEN RA=0
280 COLOR 7:LOCATE 32,0:PRINT "ﾊﾝｼｬｶｸﾄﾞﾊ ?     "
290 COLOR 4:LOCATE 2,0:PRINT USING "A = ###";RA:K$=INKEY$:IF K$<>" " THEN 240 EL
SE BEEP:GOTO 110
300 'ﾊﾝｼｬ ｴｲｾｲ B
310 BEEP:LOCATE 32,0:PRINT "ｲﾄﾞｳｦ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ  "
320 K=INP(0):X=(K=253)-(K=247):Y=(K=223)-(K=251)
330 XB=XB+X*3:YB=YB+Y*3:IF XB>289 OR YB>55 OR XB<8 OR YB<19 THEN XB=XB+X*-3:YB=Y
B+Y*-3
340 CMD PUT@(XB,YB),CA%,PSET
350 K$=INKEY$:IF K$=" " THEN BEEP ELSE 320
360 K=INP(0):IF K=239 THEN RB=RB-1
370 IF K=191 THEN RB=RB+1
380 IF RB=-1 THEN RB=359
390 IF RB=360 THEN RB=0
400 COLOR 7:LOCATE 32,0:PRINT "ﾊﾝｼｬｶｸﾄﾞﾊ ?     "
410 COLOR 4:LOCATE 12,0:PRINT USING "B = ###";RB:K$=INKEY$:IF K$<>" " THEN 360 E
LSE BEEP:GOTO 110
420 'ｷｬﾉﾝ
430 BEEP:GOSUB 600
440 COLOR 7:LOCATE 32,0:PRINT "ﾊｯｼｬｶｸﾄﾞﾊ ?     "
450 K=INP(0):IF K=239 THEN GOSUB 520:RC=RC-1:GOSUB 560
460 IF K=191 THEN GOSUB 520:RC=RC+1:GOSUB 560
470 IF RC>30 AND RC<35 THEN RC=30
480 IF RC=300 THEN RC=301
490 IF RC=-1 THEN RC=359
500 IF RC=360 THEN RC=-1
510 GOSUB 600:GOTO 450
520 R1=(RC-90)/180*3.14
530 FOR T=1 TO 8
540 P1=INT(COS(R1)*T+55):Q1=INT(SIN(R1)*T+150)
550 CMD PRESET(P1,Q1):NEXT T:RETURN
560 FOR T=1 TO 8
570 R1=(RC-90)/180*3.14
580 P1=INT(COS(R1)*T+55):Q1=INT(SIN(R1)*T+150)
590 CMD PSET(P1,Q1):NEXT T
600 COLOR 4:LOCATE 22,0:PRINT USING "C = ###";RC:K$=INKEY$:IF K$<>" " THEN RETUR
N ELSE BEEP:GOTO 110
610 'ﾋﾞｰﾑ
620 C=C+1:FOR I=0 TO 100:BEEP 1:FOR T=0 TO 5:NEXT T:BEEP 0:NEXT I
630 COLOR 2:LOCATE 32,0:PRINT "ﾊ ｯ ｼ ｬ !!       "
640 IF P1=0 AND Q1=0 THEN P1=53:Q1=142
650 P2=P1/2-1:Q2=Q1/2
660 R2=(RC-90)/180*3.14
670 FOR T1=1 TO 500
680 P3=INT(COS(R2)*T1+P2):Q3=INT(SIN(R2)*T1+Q2):IF P3=PP AND Q3=QQ THEN 700
690 IF POINT(P3,Q3)=-1 THEN 890
700 IF P3=XA*2+6 AND Q3=YA*2+7 THEN BEEP 1:CMD PUT@(XA,YA),CA%,PRESET:BEEP 0:GOT
O 730
710 COLOR 3:PSET(P3,Q3):PP=P2:QQ=Q2
720 NEXT T1
730 FOR T=1 TO T1:P3=INT(COS(R2)*T+P2):Q3=INT(SIN(R2)*T+Q2):PRESET(P3,Q3):NEXT T
:CMD PUT@(XA,YA),CA%,PSET
740 R3=(RA-90)/180*3.14
750 FOR T2=1 TO 500
760 P4=INT(COS(R3)*T2+(XA*2+6)):Q4=INT(SIN(R3)*T2+(YA*2+7)):IF P4=PP AND Q4=QQ T
HEN 780
770 IF POINT(P4,Q4)=-1 THEN 910
780 IF P4=XB*2+6 AND Q4=YB*2+7 THEN BEEP 1:CMD PUT@(XB,YB),CA%,PRESET:BEEP 0:GOT
O 810
790 COLOR 3:PSET(P4,Q4):PP=P4:QQ=Q4
800 NEXT T2
810 FOR T=1 TO T2:P4=INT(COS(R3)*T+(XA*2+6)):Q4=INT(SIN(R3)*T+(YA*2+7)):PRESET(P
4,Q4):NEXT T:CMD PUT@(XB,YB),CA%,PSET
820 R4=(RB-90)/180*3.14
830 FOR T3=1 TO 500
840 P5=INT(COS(R4)*T3+(XB*2+6)):Q5=INT(SIN(R4)*T3+(YB*2+7)):IF P5=PP AND Q5=QQ T
HEN 860
850 IF POINT(P5,Q5)=-1 THEN 920
860 IF P5=135 AND Q5=90 THEN 940
870 COLOR 3:PSET(P5,Q5):PP=P5:QQ=Q5
880 NEXT T3
890 'ﾋﾞｰﾑ ｼｮｳｷｮ
900 FOR T=1 TO T1-1:P3=INT(COS(R2)*T+P2):Q3=INT(SIN(R2)*T+Q2):PRESET(P3,Q3):NEXT
 T:GOTO 110
910 FOR T=1 TO T2-1:P4=INT(COS(R3)*T+(XA*2+6)):Q4=INT(SIN(R3)*T+(YA*2+7)):PRESET
(P4,Q4):NEXT T:GOTO 110
920 FOR T=1 TO T3-1:P5=INT(COS(R4)*T+(XB*2+6)):Q5=INT(SIN(R4)*T+(YB*2+7)):PRESET
(P5,Q5):NEXT T
930 IF C=>10 THEN 1110 ELSE GOTO 110
940 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:CMD PSET(275+RND(1)*30-15,180+RND(1)*30-15),RND(1)*2+2:
BEEP 0:NEXT I
950 N=10:FOR I=0 TO 100:N=N-.1:BEEP 1:FOR T=0 TO N:NEXT T:BEEP 0:NEXT I
960 COLOR 2:LINE(135,30)-(135,99),PSET:LINE(75,90)-(159,90),PSET:LINE(105,60)-(1
44,99),PSET:LINE(159,68)-(126,99),PSET
970 COLOR 7:LOCATE 5,5:PRINT "ﾂｷﾉ ｷｮﾀﾞｲｴｲｾｲﾊ ｱﾅﾀﾉ ﾊﾀﾗｷﾆﾖｯﾃ ｶｲﾒﾂｼﾀ｡"
980 LOCATE 5,6:PRINT "ｺﾚﾃﾞ ﾜｸｾｲ ｱﾙﾌｧｰﾉ ｷｷﾊ ｽｸﾜﾚﾀﾉﾀﾞ｡"
990 LOCATE 5,7:PRINT "ｷﾐﾉﾅﾊ ｴｲｴﾝﾆ ﾉｺﾙﾀﾞﾛｳ･･･｡"
1000 COLOR 5:LOCATE 8,10:PRINT "[ ﾀﾞ ｲ ﾄ ｳ ﾘ ｮ ｳ ﾉ ﾋ ｮ ｳ ｶ ]"
1010 IF C=1 THEN 1060
1020 IF C=>2 AND C=<4 THEN 1070
1030 IF C=>5 AND C=<7 THEN 1080
1040 IF C=8 OR C=9 THEN 1090
1050 IF C=10 THEN 1100
1060 LOCATE 3,12:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ｴﾗｲ!! ｷﾐ ﾉ ﾆﾝｹﾞﾝｼﾞｬﾅｲ!! ｽﾊﾞﾗｼｲ!!!":GOTO 1140
1070 LOCATE 3,12:PRINT "ﾖｸﾔｯﾀ! ｺﾉ ｼｺﾞﾄ, ｷﾐﾆ ﾏｶｾﾃ ﾎﾝﾄｳﾆ ﾖｶｯﾀﾖ !!":GOTO 1140
1080 LOCATE 3,12:PRINT "ﾏｧ ﾖｶﾛｳ｡ ｼｶｼﾁｮｯﾄｶｶﾘｽｷﾞﾀﾞﾅ｡ ｲｺﾞｷｦﾂｹﾙﾖｳﾆ｡":GOTO 1140
1090 LOCATE 3,12:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾋﾄﾞｲｿﾞ! ｺﾚｼﾞｬ, ｴﾈﾙｷﾞｰｶﾞ ﾓｯﾀｲﾅｲ･･･｡":GOTO 1140
1100 LOCATE 3,12:PRINT "ﾄﾞﾘｮｸﾊ ﾐﾄﾒﾙｶﾞ, ﾊｯｷﾘｲｯﾃ ｷﾐﾆﾊ ｿｼﾂｶﾞ ﾅｲ･･｡":GOTO 1140
1110 COLOR 3:FOR I=1 TO 50:BEEP 1:CMD SCREEN 1,0,6:BEEP 0:CMD SCREEN 2,0,3:NEXT
I
1120 LOCATE 5,5:PRINT "ﾜｸｾｲ ｱﾙﾌｧｰﾊ FIXED SATELLITE ﾆｺｳｹﾞｷｦ ｳｹ ｶｲﾒﾂｼﾀ｡"
1130 LOCATE 5,6:PRINT "ｽﾍﾞﾃﾉ ｾｷﾆﾝﾊ   ｷ ﾐ ﾆ ｱ ﾙ ﾉ ﾀﾞ ! ! ! ! ! ! ! ! !"
1140 COLOR 1:LOCATE 20,15:PRINT "H i t   r e t u r n   k e y ! !"
1150 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 1140
1160 'ﾀｲﾄﾙ
1170 RESTORE 1330:FOR I=1 TO 34:READ X,Y,P,Q:CMD LINE(X,Y)-(P,Q),1:NEXT I:FOR I=
0 TO 900:NEXT I:COLOR 2
1180 LOCATE 10,12:PRINT "
1190 LOCATE 10,13:PRINT "
1200 LOCATE 10,14:PRINT "
1210 LOCATE 10,15:PRINT "
1220 LOCATE 10,16:PRINT "
1230 LOCATE 10,17:PRINT "
1240 LOCATE 10,18:PRINT "
1250 LOCATE 10,19:PRINT "
1260 COLOR 4:LOCATE 60,22:PRINT "ﾌｨｸｽﾄ ｻﾃﾗｲﾄ"
1270 FOR I=1 TO 100:CMD CIRCLE(320,0),I,3:NEXT I
1280 FOR I=1 TO 19 STEP 2:CMD CIRCLE(230,60),I,1:NEXT I:FOR T=2 TO 20 STEP 2:CMD
 CIRCLE(230,60),T,2:NEXT T
1290 LOCATE 20,22:PRINT "P U S H  [R E T U R N]  K E Y"
1300 K$=INKEY$:IF K$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 1300
1310 DATA 1,19,6,23,10,18,6,18,7,17,8,17,9,16,10,16,13,17,8,20,11,22,11,20,11,20
,12,19,12,17,12,19,14,13,12,17,12,14,13,15,14,14,8,14,13,14,8,8,14,12,13,12,14,8
,14,13,14,12,13,12,14,13,15,14,15,11,16,12,16
1320 DATA 9,17,10,17,7,18,8,18,14,15,14,19,10,17,13,20,7,18,12,23,13,21,12,23,15
,17,16,17,16,20,18,15,16,17,21,15,16,20,22,14,20,13
1330 DATA 30,10,205,10,35,10,35,50,45,10,45,50,30,50,50,50,45,30,60,30,60,25,60,
35,60,15,80,15,65,15,65,50,75,15,75,50,60,50,80,50,85,15,100,15,90,15,110,50,98,
15,118,50
1340 DATA 108,50,123,50,108,15,123,15,118,15,98,50,110,15,90,50,85,50,100,50,130
,15,165,15,135,15,135,50,145,15,145,50,130,50,165,50,165,15,165,20,165,50,165,45
,145,32,160,32,160,30,160,34
1350 DATA 170,15,195,15,170,50,195,50,195,15,205,23,195,50,205,42,175,15,175,50,
185,15,185,50,195,15,195,50,205,23,205,42
1360 DATA 1,55,150,54,158,1,55,150,61,145,1,50,155,57,162,1,56,144,65,145,1,65,1
45,57,162
```

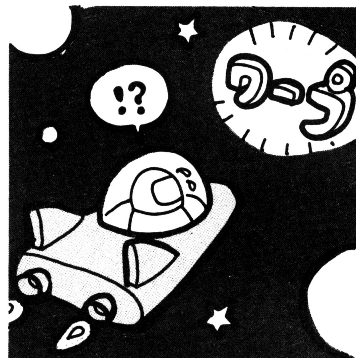
Run After Jr.3

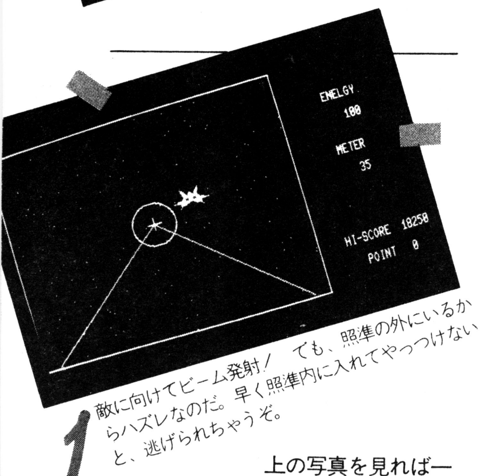
■FOR PC-8801,mkII
N88-BASIC

By 柳田英俊



パソコンを始めて間もないころ作ったものを、いろいろと改造したゲームです。一部をマシン語にして動きを速くしたつもりですが、まだまだという気もします。テクノポリス本誌では「森田和郎のZ-80マシン語講座」を愛読しています（柳田英俊）。





1 敵に向けてビーム発射！ でも、照準の外にいるからハズレなのだ。早く照準内に入れてやっつけないと、逃げられちゃうぞ。

上の写真を見れば一目瞭然、そう、コックピット・シューティングゲームなのだ（この分類名はテクポリ独自のものです）。

遊び方

基本操作は簡単。2468のテンキーで自機を移動し、SPACEでビームを発射すればいいのだ。ただし、このプログラムには細かいシカケがいくつかあるのだ。

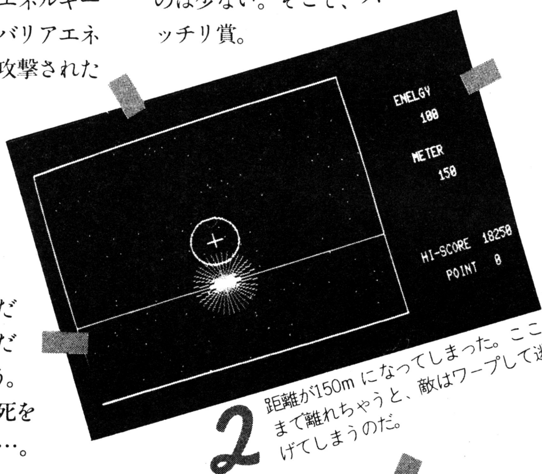
① 敵機の大きさは、自機との距離によって3段階に分かれている。0〜50mが小、50〜100mは中、100〜150mは大だが、150m以上離れてしまうか、0m以下になる（追い抜いてしまう）と、敵はワープして消えてしまう。これに対処するには、自機のスピードをコントロールしなくてはならないが、これはSHIFTで行う。押せばスピードアップだ。なお、加速中は敵のバーナーが赤から黄色に変わる。

② 自機のビームは黄色で、敵のビームは赤だ。敵はこちらの照準の中に入ると、すぐさまビームを撃ってくる。ビームが当たるとバリアのエネルギーが少しずつ減ってしまう。バリアエネルギーが0になると、次に攻撃されたときにはやられてしまう。

敵攻撃のときも同様で敵のバリアを壊してからでないと破壊できないので、何回もビームを当てる必要がある。

③ エネルギーが35以下だとビームが撃てず、25以下だと加速できなくなってしまう。こうなっちゃったら、もう死を待つのみなのだ。ヒサン……。

★このタイプのゲームはわりと多いけど、これだけ細かいしかけを持ったものは少ない。そこで、バッチリ賞。



2 距離が150mになってしまった。ここまで離れちゃうと、敵はワープして逃げてしまうのだ。



3 敵のビームを何回も受け、ついにやられてしまった。なお、右下にPOINTというのがあるが、これはHI-SCOREが出た時間のようなもので、ゲーム開始時に500が設定され、時間が経つと減少していく数値なのだが、どういう意味なのか、イマイチわからない不思議議数なのだ。

Run After Jr.3

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 0:WINDOW(0,0)-(401,161):VIEW(1,1)-(401,16
1),,7:DIM TEKI%(315),HSCORE(3,2)
20 *START
30 LOCATE 7,7:PRINT "LEVEL  LOW(1) or MIDDLE(2) or HIGH(3) ? "
40 HAN$=INKEY$:IF HAN$="" OR HAN$<>"1" AND HAN$<>"2" AND HAN$<>"3" THEN *START
50 COLOR ,2:SCREEN ,3:CLS 3:SCREEN ,0:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
60 IF PA=0 THEN FOR I=0 TO 315:READ TEKI$:TEKI%(I)=VAL("&H"+TEKI$):NEXT
70 FOR I=0 TO 100:PSET(RND*401+1,RND*161+1),7:NEXT
80 COLOR=(6,0):COLOR=(2,0):COLOR=(4,2):COLOR=(5,7):COLOR=(1,0):COLOR=(3,5)
90 TX=120+INT(RND*160):TY=50+INT(RND*60):ATX=201:ATY=80:ENE=75:KYORI=90:HAI=0:SC
=0:DAM=0:PCU=500:LEVEL=VAL(HAN$)
100 LINE(100,160)-(185,80),1:LINE-(220,80),1:LINE-(280,160),1
110 LINE(20,160)-(201,80),6:LINE-(380,160),6
120 CIRCLE(201,80),30,7:LINE(191,80)-(211,80),7:LINE(201,75)-(201,85),7
130 PUT(ATX,ATY),TEKI%:LOCATE 58,3:PRINT "ENELGY":LOCATE 58,8:PRINT "METER"
140 LOCATE 55,16:PRINT USING"HI-SCORE ######";HSCORE(LEVEL,1):LOCATE 57,18:PRINT
 USING " POINT ###";HSCORE(LEVEL,2)
150 *MAIN.LOOP
160 IF RND>.8-HABA/10 THEN GOSUB *AKOGEKI
170 IF INP(9)=191 AND ENE>25 THEN COLOR=(6,6):GOSUB *KOGEKI:BEEP 1:ENE=ENE-15
180 IF INP(0)=191 THEN CUX=-18:CUY=0
190 IF INP(0)=239 THEN CUX=18:CUY=0
200 IF INP(1)=254 THEN CUY=10:CUX=0
210 IF INP(0)=251 THEN CUY=-10:CUX=0
220 IF INP(8)=191 AND ENE>35 THEN KYORI=KYORI-10:ENE=ENE-5:COLOR=(4,6) ELSE COLO
R=(4,2)
230 TX=INT(TX+CUX):TY=INT(TY+CUY):COLOR=(6,0):BEEP 0:ENE=ENE+6-LEVEL:IF ENE>100
THEN ENE=100
240 TX=TX+COS(RND*12.6-6.3)*HABA/3*LEVEL:TY=TY+SIN(RND*12.6-6.3)*HABA/6*LEVEL:IF
 ENE<0 THEN ENE=0
250 IF TX<1 OR TX>374-HABA/2 OR TY<1 OR TY>151-HABA/4 THEN *KLOOP.1
260 PUT(ATX,ATY),TEKI%(HAI)
270 HAI=0:HABA=10:AHO=10:IF INP(0)<>255 THEN KYORI=KYORI+5
280 IF KYORI<1 OR KYORI>150 THEN *KLOOP.1
290 IF KYORI<100 THEN HAI=12:HABA=25:AHO=-5
300 IF KYORI<50 THEN HAI=93:HABA=40:AHO=-10
310 PUT(TX,TY),TEKI%(HAI):ATX=TX:ATY=TY:PCU=PCU-1
320 LOCATE 60,5:PRINT ENE:LOCATE 60,10:PRINT KYORI
330 GOTO *MAIN.LOOP
340 *KLOOP.1
350  COLOR=(4,5):LINE(ATX-250,ATY+HABA/4)-(ATX+250,ATY+HABA/4),4:WARP=2:GOSUB *G
OOD
360  FOR I=10 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO I*5:NEXT:COLOR=(4,0):BEEP 0:FOR K=0 TO 10:
NEXT:COLOR=(4,5):BEEP 1:NEXT:BEEP 1:FOR I=0 TO 500:NEXT:BEEP 0:COLOR=(4,0):FOR I
=0 TO 500:NEXT
370  LOCATE 10,3:PRINT "ENEMY IS WARP.YOU CAN'T CATCH !"
380 GOTO *PLAY.AGAIN
390 *KOGEKI
400  IF TX<190-HABA/2+AHO OR TX>190+HABA/2+AHO THEN RETURN
410  IF TY<75-HABA/4+AHO/2  OR TY>75+HABA/4+AHO/2  THEN RETURN
420  BEEP 1:COLOR=(2,2):COLOR=(1,2):FOR I=0 TO 300:NEXT
430  SC=SC+1:COLOR=(2,0):COLOR=(1,0):IF SC>(INT(RND*4)+1+LEVEL) THEN WARP=0:COLO
R=(4,2):GOTO *GOOD
440 RETURN
450 *AKOGEKI
460  IF TX<170 OR TX>225 THEN RETURN
470  IF TY<65  OR TY>92  THEN RETURN
480  COLOR=(1,2):IF INP(0)<>255 OR RND<.65 THEN COLOR=(1,0):RETURN
490  DAM=DAM+1:IF DAM>INT(RND*3)+3-LEVEL THEN GOTO *GAME.OVER
500  BEEP:COLOR=(1,0)
510 RETURN
520 *GOOD
530  FOR I=0 TO 180 STEP 10
540    KAK=I*3.14159/180
550    LINE(ATX+HABA/2+COS(KAK)*40,ATY+HABA/4+SIN(KAK)*20)-(ATX+HABA/2-COS(KAK)*
40,ATY+HABA/4-SIN(KAK)*20),4
560  NEXT:J=55:IF WARP=2 THEN RETURN
570  FOR I=0 TO 6
580    BEEP 1:J=J*J/54.6:BEEP 0:CIRCLE(ATX+HABA/2,ATY+HABA/4),J,4
590  NEXT:BEEP:BEEP:BEEP
600  SCORE=ABS(PCU*KYORI-PCU*DAM*9+ENE*2):IF SCORE>HSCORE(LEVEL,1) THEN HSCORE(L
EVEL,1)=SCORE:HSCORE(LEVEL,2)=PCU
610  LOCATE 15,8:PRINT USING"YOUR SCORE IS ######";SCORE
620  GOTO *PLAY.AGAIN
630 *GAME.OVER
640 COLOR=(1,0):COLOR=(4,2):HOX=0:HOY=0
650  FOR I=10 TO 80 STEP 20
660    CIRCLE(ATX+HOX,ATY+HABA/4+HOY),I,4:CIRCLE(ATX+HABA-HOX,ATY+HABA/4+HOY),I,
4
670    HOX=HOX-19:HOY=HOY+6
680  NEXT
690  FOR K=0 TO 15:BEEP 1:COLOR=(0,2):COLOR=(2,0):FOR L=0 TO 10:NEXT:COLOR=(0,0)
:COLOR=(2,2):BEEP 0:FOR N=0 TO 10:NEXT:NEXT:COLOR=(2,0):BEEP:BEEP
700  LOCATE 18,5:PRINT " YOU ARE KILLED !! "
710 *PLAY.AGAIN
720  LOCATE 12,12:PRINT " TRY AGAIN ! TRY MORE SCORE ! "
730  LOCATE 20,10:PRINT "PLAY AGAIN ?";:IF INKEY$<>"" THEN *PLAY.AGAIN
740 IF INPUT$(1)="n" THEN END ELSE PRINT:PA=2:CLS:GOTO *START
750 DATA A,3,12,12,12,12,1E,16,40BF,C0ED,40BF,0
760 DATA 1F,C,0,0,0,0,0,0,0,0,8000,4,0,4,C000,C,C000,C,C000,C,E200,1C,E100,1C,E2
00,1C,F600,BC,F400,BC,F600,BC,FF01,FE,FF01,FE,FF01,FE,703,8082,FF07,80FF,FF03,80
FE,873F
770 DATA F007,FF3F,F8FF,FFF7,F8FF,FF07,80FF,FF07,80FF,FF07,80FD,8001,6,8001,6,80
01,6,2,2,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
780  DATA 33,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
8,800,0,C00,0,18,0,8,800,0,600,0,30,0,6,3000,0,600,0,30,0,8007,F000,0,700,80
790  DATA F0,0,8007,F000,0,300,C1C1,E0,0,C103,E0C1,0,300,C1C1,E0,0,6202,40A2,0,3
00,23E2,C0,0,6303,40E3,0,100,F7F7,C0,0,F701,C0F7,0,100,F7F7,C0,0,8301,C0E0,0,100
,E083,C0,0,FF01,C0FF,0,700,C001,70,0,7D07,70DF,0,700,FFFF,F0,300,1DF,7BC0
800  DATA C0,FF03,DF7D,C07F,300,FFDF,FBFF,C0,FF67,E083,F9FF,7F80,83FF,FFE0,80FF,
FF6F,FFFF,FDFF,80,F83F,FC0F,0,3F00,FF8,FC,0,F83F,FC0F,0,3F00,180,FC,0,8031,8C01,
0,3F00,180,FC,0,20,400,0,6000,0,6,0,20,400,0,8000,0,1,0,80,100,0,8000,0,1
810  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★変数リスト

HSCORE……ハイスコア
SCORE……スコア
LEVEL……レベル
SC……敵のダメージ
DM……自分のダメージ
TEKI%……PUTパタン用
TX,TY……敵の座標
ATX,ATY……敵クリア用座標
ENE……エネルギー
KYORI……距離
HAI……PUTパタン配列の読み始め位置
HABA……敵のはば
CUX,CUY……自分の移動分の補正
AHO……ビーム、敵の位置の補正
WARP……RETURN位値の判断
HOX,HOY……敵のビームの位置の移動
PA……READ判断

★プログラムの説明

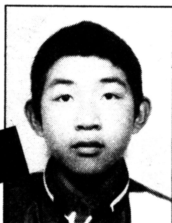
10	初期設定
20〜140	レベル、変数設定
150〜220	キースキャン
230〜320	敵の移動、数値表示
330	メインルーチン頭へ
340〜380	敵のワープ
390〜440	自分の攻撃が成功したか
450〜510	敵の攻撃
520〜620	敵が破壊された時の処理
630〜700	敵にやられた時の処理
710〜740	再ゲーム
750〜810	敵PUT PATTERN用のデータ

★チェックポイント

この手のゲームにはめずらしく、グラフィックを使った敵キャラ、敵からの攻撃、敵のWARPなど、盛りだくさんの内容だが、得点形式が少々お粗末。敵を完全に破壊しなければ、得点がはいらないのではなく、ビームがあたっただけでもそれなりに得点が入ればおもしろさも増す。また、自機が一機というのもさみしい。レベル設定はしないで、面をクリアするたびにむずかしくするなどしてもよかったのでは？

3-D Fighter

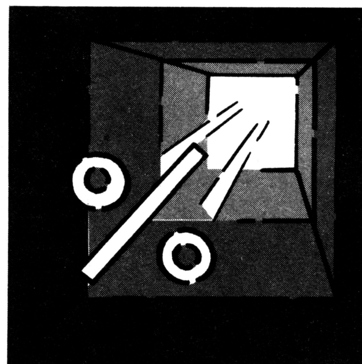
■FOR PC-6001,mkII・6601 N-60 BASIC 16K PAGE1

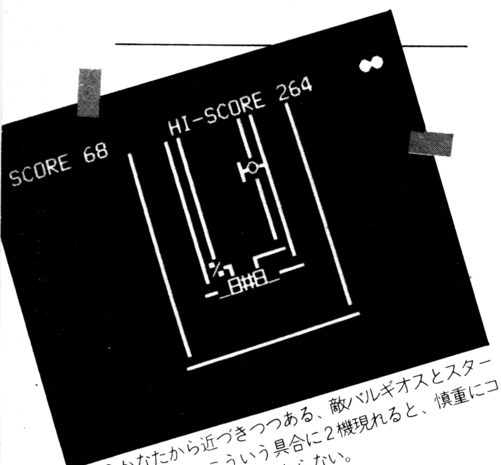


By 間仁田要



今中3ですが、マイコンは中1のとき近くのデパートで初めて触りました。その後中2の冬にベーシックマスターJr.を入手、さらに中古のPC-6001と買い換えました。それからマシン語を勉強しはじめ、これは最初のマシン語プログラムです（間仁田要）。





1 かなたから近づきつつある、敵バルギオスとスターファイア。こういう具合に2機現れると、慎重にコースを選ばなければならない。

いっちゃん最初の映画「スターウォーズ」でデススターに乗り込んでいった場面といって、何人わかるかな？　ともあれ、敵要塞（ようさい）にうがってある溝の中を、ぶつからないように飛んでいくゲームなのだ。

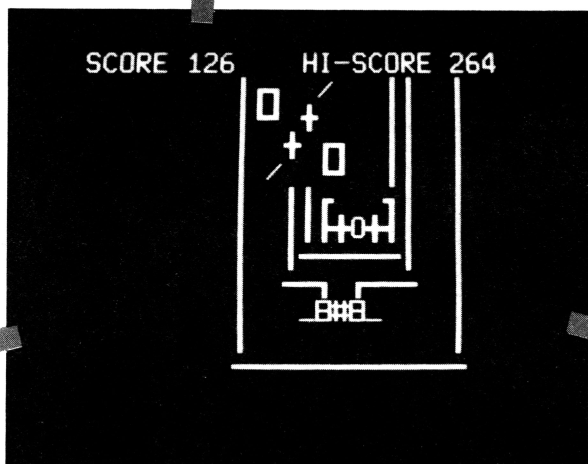
遊び方

ただ飛んでいくだけならどうってことないフライトシミュレーターということになるのだが、このゲームの特徴は（疑似）３Ｄ処理がなされていることだ。溝の中の自機・コスモファイター（_B#B_）をカーソルキーで操るわけだが、溝も遠近法っぽく何重にもなっているし、向こうから飛んでくる敵もだんだん大きくなってくるのだ。

さて、その敵には２種類ある。バルギオス(%)とスターファイアー(H-O-H)だ。どちらもビームを撃つなどの攻撃はしてこないが、それより恐ろしい命知らずの体当たり攻撃をしてくる。これに対抗するには、まずうまくすり抜けること。また、スターファイアーに対してはSPACEを押して対空震動砲を発射、撃墜するという方法もある。ただ残念ながら、この方法はバルギオスには通じない。

自機のコスモファイターは全部で３機。壁や敵にぶつからずになるべく長く飛び、より多くスターファイアーをやっつければスコアは高くなる。

★敵を紙一重というところですり抜けるスリルがカ・イ・カ・ンだ。だんだん大きくなる敵は、最後には自機の２倍ぐらいまでなり、迫力も十分だ――こんなふうにクーが大絶賛。よってバッチリ賞。



2 きっきた!!　敵が自分に一番近づいた一瞬だ。バルギオスはよけられたものの、スターファイアとは衝突寸前。対空震動砲を用いなければこのピンチは乗り切れないだろう。

★変数リスト

S……スコア
H……ハイスコア
X,Y……自分の位置
FA……スターファイアの状態
BA……バルギオスの状態
FX,FY……スターファイアの位置
BX,BY……バルギオスの位置
C……呼び出し画面のアドレス
F……自分の残り数
V……衝突フラッグ

★プログラムの説明

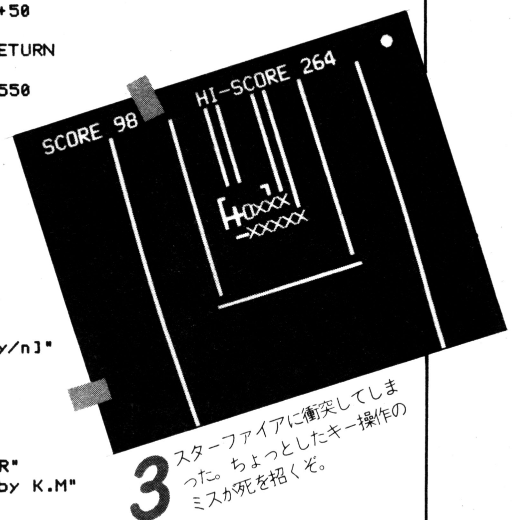
60〜110	初期設定
130〜220	メインルーチン
240〜360	各種バルギオス表示
380〜480	各種スターファイア表示
490〜510	スターファイアを破壊した時の処理
530〜570	自分が破壊された時の処理
590〜640	画面書き込み
660〜700	ゲームオーバー処理
720〜760	オープニングデモ
780〜800	マシン語データ
810〜820	マシン語書き込み

★チェックポイント

近頃はやりの３Ｄゲームだ。けっこうよくできているんだけど、あえて文句をいうとすればこちらのビームが見えないこと。敵の攻撃が体あたりだけなことそして、モノクロ画面であるからちょっと見栄えがしないこと、などだ。特に色については、あまりゴテゴテやってほしくないけれど、せめて敵と自分の戦闘機には色をつけてほしかった。

3-D Fighter

```
10 REM ***********************
20 REM *  3D FIGHTER          *
30 REM *  program no.2        *
40 REM *         By K.M.(C)   *
50 REM ***********************
60 SCREEN 1,1,1:COLOR1:CLS:CONSOLE1,15,0,0:RESTORE590:H=0
70 POKE&HE600,0:GOSUB 770:GOSUB 580
80 GOSUB710:LOCATE0,0:PRINT"SCORE 0        HI-SCORE";H;"      "
90 LOCATE29,0:PRINTRIGHT$("●●●",F);" ":X=13:Y=8:FA=0:BA=0:V=0
100 C=0:POKE&H601,&HE0:EXEC&HF000:SOUND7,56:SOUND8,13:FORI=0TO50
110 SOUND0,I:SOUND0,I+15:NEXT:FORI=0TO200:NEXT:SOUND7,7:SOUND8,8
120 REM *** ﾒｲﾝ     ***
130 T=STICK(0):X=X-(T=3)+(T=7):Y=Y-(T=1)*(Y>3)-(T=5):S=S+1
140 IFSTRIG(0)=1THENRESTORE220:FORI=1TO9:READA,B:SOUNDA,B:NEXT
150 POKE &HE601,&HE0+C:EXEC &HF000
160 GOSUB 230:IF FA>0 THEN GOSUB 370
170 LOCATEX+1,Y-1:PRINT"┐  ┌":LOCATEX,Y:PRINT "_B#B_"
180 C=C+2:IF C>4 THENC=0
190 IF X<7 OR X>22 OR Y>11 OR V=1 THEN GOTO 520
200 IF RND(1)<.03 AND FA=0 THEN FA=1
210 LOCATE5,0:PRINTS:GOTO 130
220 DATA 6,15,7,7,8,16,9,16,10,16,12,16,13,0,7,7,8,8
230 REM *** ﾊﾞﾙｷﾞｵｽ  ***
240 ON BA GOTO 270,290,320
250 IF RND(1)<.1 THEN BA=1
260 RETURN
270 BX=INT(RND(1)*5)+13:BY=INT(RND(1)*4)+5
280 LOCATEBX,BY:PRINT"%":BA=2:RETURN
290 BX=BX+SGN(BX-15):BY=BY+SGN(BY-7)/2
300 LOCATEBX,BY-1:PRINT"o":LOCATEBX-1,BY:PRINT"___":LOCATEBX,BY+1:PRINT"o"
310 BA=3:RETURN
320 BX=BX+SGN(BX-15)*2:BY=BY+SGN(BY-6)
330 LOCATEBX-1,BY-2:PRINT"┌┐  /":LOCATEBX-1,BY-1:PRINT"└┘ +"
340 LOCATEBX+1,BY:PRINT"+ ┌┐":LOCATEBX,BY+1:PRINT"/   └┘"
350 IF X>BX-5 AND X<BX+4 AND Y>BY-2 AND Y<BY+2 THEN V=1
360 BA=0:RETURN
370 REM *** ｽﾀｰﾌｧｲｱｰ ***
380 ON FA GOTO 390,410,430
390 FX=INT(RND(1)*5)+13:FY=INT(RND(1)*4)+2
400 LOCATEFX,FY:PRINT"H":FA=2:RETURN
410 BX=BX+SGN(BX-15):BY=BY+SGN(BY-7)/2
420 LOCATEFX,FY:PRINT"├o┤":FA=3:RETURN
430 FX=FX+INT(RND(1)*3-1)*(FX>4)*(FA<25):FY=FY+1
440 LOCATEFX,FY-1:PRINT"┌   ┐":LOCATEFX,FY:PRINT"├┼O┼┤"
450 IF FY>13 THEN FA=0
460 IF X>FX-4 AND X<FX+4 AND Y>FY-1 AND Y<FY+2 THEN V=1
470 IF X>FX-2 AND X<FX+2 AND STRIG(0)=1 THEN GOTO 490
480 RETURN
490 LOCATEFX,FY-1:PRINT"XX XX":LOCATEFX,FY:PRINT"XXXXX":S=S+50
500 RESTORE550:FORI=2TO13:READA
510 SOUNDI,A:NEXT:FA=0:SOUND7,7:SOUND8,8:LOCATE5,0:PRINTS:RETURN
520 REM *** やられた ***
530 LOCATEX+1,Y-1:PRINT"XXX":LOCATEX,Y:PRINT"XXXXX":RESTORE550
540 FORI=2TO13:READA:SOUNDI,A:NEXT:SOUND7,7:SOUND8,8
550 DATA 10,15,23,13,80,0,49,16,16,16,255,128
560 F=F-1:IF F<0 THEN GOTO 650
570 FORI=0TO2100:NEXT:GOTO 90
580 REM *** がめん かきこみ ***
590 FORK=0TO2:CLS:FOR I=0 TO 4
600 FOR J=1 TO 5+I*I+K:IF 5+I*I+K>15 THEN 620
610 LOCATE15-I*I-K,J:PRINT"|";:LOCATE 16+I*I+K,J:PRINT"|";
620 NEXT J:FOR J=15-I*I-K TO 16+I*I+K:IF I*I+K>9 THEN 640
630 LOCATEJ,5+I*I+K:PRINT"-";:NEXTJ:NEXTI
640 POKE&HE601,&HE0+K*2:EXEC&HEF00:NEXTK:RETURN
650 REM *** ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ***
660 LOCATE11,4:PRINT"GAME  OVER":LOCATE10,6:PRINT"REPLAY ?[y/n]"
670 IF S>H THEN H=S
680 K$=INKEY$:IF K$="y"THEN 80
690 IF K$="n" THEN CLS:END
700 SOUND8,0:GOTO 680
710 REM *** ﾀｲﾄﾙ ***
720 POKE&HE601,&HE0+C:EXEC&HF000:LOCATE11,5:PRINT"3D FIGHTER"
730 LOCATE7,9:PRINT"HIT ANT KEY TO START":LOCATE17,7:PRINT"by K.M"
740 K$=INKEY$:C=C+2:IF C>4 THEN C=0
750 FOR I=0 TO 40:NEXT:IF K$="" THEN GOTO 720
760 S=0:F=2:RETURN
770 REM *** がめん てんそう   ***
780 DATA 21,20,c2,ed,5b,00,e6,01,df,01,ed,b0,c9
790 REM *** がめん よびだし ***
800 DATA 2a,00,e6,11,20,c2,01,df,01,ed,b0,c9
810 FOR I=0 TO 12:READ A$:POKE&HEF00+I,VAL("&H"+A$):NEXT
820 FORI=0TO11:READA$:POKE&HF000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
830 REM *** 1984.4.6 ***
```



3 スターファイアに衝突してしまった。ちょっとしたキー操作のミスが死を招くぞ。

Galaxy Wars

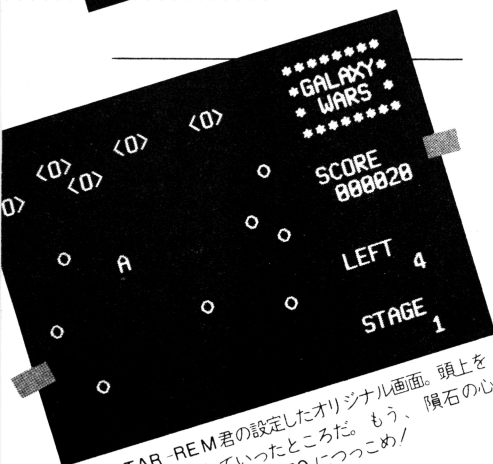
■FOR PC-6001,mkII・6601
N-60 BASIC 16K PAGE1～4



By STAR-REM

ポシェットVOL.2では「PC-6001ともお別れです」などと言っておきながら、どうやら僕には、そんなことなどできないような気がしてきました。おまけに学校では体操部の部長もしていて、勉強、クラブ、パソコンの3本立ての生活です(STAR-REM)。





1 STAR-REM君の設定したオリジナル画面。頭上を隕石が通過していったところだ。もう、隕石の心配はない。それ! UFOにつっこめ!

左右に飛び交う隕石をよけながら、自分のロケットをうまく操って、上空のUFOにぶつけるというゲーム。なんのことはないが、おっとどっこい、コンストラクション付きなのだ。

遊び方

使用キーは左右のカーソルキー（⇐⇒）と[SPACE]。それぞれロケットの左右移動と上昇だ。下に降下することはできないので、よく考えて（そんなヒマないかな？）動かすようにと、作者は言っている。

スコアはチト複雑だ。UFOの端に当たれば10×面数、真ん中なら30×面数。7つのUFOを壊せば一面クリアで、ボーナス点は、INT(1000×面数×残りのロケット数)÷スピード×10。1万点ごとにロケットが1台増え、ロケットがなくなると、当然、ゲームオーバーだ。

さて、モンダイのコンストラクションだが、これはメニュー画面のときにスピードとキャラクタを設定できるというもの。スピードは1～255の数字の入力で変えられ、1が最速だが、フツーの人はまあ100以上がよろしいんではないでしょうか。

キャラクタはUFO、隕石や、自分のロケットを、グラフィック記号の♥♠♣◆○●と英数字、かな文字に変えられる。これを使えば、ニックキ恋敵(こいがたき)のイニシアルが飛び交う中を、自分のイニシアルがみごとにすり抜け、あこがれの♥に到達っていうような、自己満足的クラめゲームを楽しむこともできる。

★ゲーム・アイデアとしてはたいしたことないし、色も付いていないシンプル画面。ポシェットVOL.2の同名のゲーム(M5用)とくらべると、機種のハンディを考えてもなお、評価は下になってしまう。しかし、だ。コンストラクションを設けたことは、それを補ってなおあまりある。とくにスピードのほうで1を指定したときの速さといったら、さすがにマシン語を使っているだけあるってもんだ。

で、それやこれやのプラスマイナスを合計して、ヨッシャ賞で採用！



2 コンストラクションを使った編集部たけちゃん作の画面だ。スピードは1を指定したんだけど、もうイン石の動きのすさまじいことといったら……。こうなると、やみくもにつっこむしかないんだもんね。このスピードを見せられないのが残念だ。

Galaxy Wars

```
10 REM ************************
20 REM **[GALAXY WARS]********
30 REM ************************
40 REM ********BY***STAR-REM**
50 REM ************************
60 REM **STAR ONE SOFT**1984**
70 REM ************************
80 POKE &HFD8C,2:GOSUB 900:GOSUB 890:GOSUB 860
90 SCREEN 1,2,2:COLOR 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,0
100 GOSUB 610:S=0:L=4:M=1:U=7:S$="000000"
110 GOSUB 480:GOSUB 460
120 M1=M:IF M1>=5 THEN M1=5
130 FOR Y=5-M1 TO 10+M1:FOR X=1 TO M*RND(1)
140 LOCATE RND(1)*20,Y:PRINT CHR$(PEEK(&HC206));:NEXT X,Y
150 A$="":P=&HC207:FOR I=0 TO 2:A$=A$+CHR$(PEEK(P+I)):NEXT
160 FOR I=1 TO 20 STEP 6:LOCATE I,1:PRINT A$:NEXT
170 FOR I=3 TO 20 STEP 6:LOCATE I,2:PRINT A$:NEXT:GOTO 260
180 REM +++++ MAIN ++++++++++++
190 EXEC &HD500:IF PEEK(&HC202)=32 THEN 190
200 P=PEEK(&HC202):W=&HC206
210 IF P=PEEK(W)   THEN L=L-1:GOSUB 410
220 IF P=PEEK(W+1) THEN S=S+10*M:U=U-1:GOSUB 430:GOTO 250
230 IF P=PEEK(W+2) THEN S=S+30*M:U=U-1:GOSUB 430:GOTO 250
240 IF P=PEEK(W+3) THEN S=S+10*M:U=U-1:GOSUB 430
250 LOCATE PEEK(&HC201)-2,PEEK(&HC200):PRINT "     ";:POKE &HC200,15
260 REM +++++ SCORE +++++++++++
270 S1$=LEFT$(S$,2)
280 S$=RIGHT$("000000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),6)
290 IF S1$<>LEFT$(S$,2) THEN GOSUB 440:L=L+1
300 LOCATE 25, 6:PRINT S$
310 LOCATE 28,10:PRINT L
320 LOCATE 28,13:PRINT M
330 IF L=0 THEN 590
340 IF U>0 THEN 190
350 REM +++++ CLEAR +++++++++++
360 LOCATE4,5:PRINT M;
370 FOR I=1 TO 14:PRINT MID$(" めん  くりあ~ ",I,1);CHR$(7);:NEXT
380 B=INT(1000*M*L/PEEK(&HC20A))*10:LOCATE 6,7:PRINT"BONUS";B:S=S+B
390 U=7:M=M+1:FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 110
400 REM +++++ SOUND ++++++++++++
410 SOUND 6,30:SOUND 7,23:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 10,16
420 SOUND 11,106:SOUND 12,96:SOUND 13,9:FOR I=0 TO 250:NEXT:GOTO460
430 SOUND 7,24:PLAY "S8M6000L64GA":FOR I=0 TO 50:NEXT:GOTO 460
440 SOUND 7,24:PLAY "S8M3000L64ABCG-G+C-G-GCBF"
450 FOR I=0 TO 300:NEXT
460 SOUND 4,0:SOUND 5,1:SOUND 6,20:SOUND 7,23:SOUND 10,10
470 RETURN
480 REM +++++ CRT +++++++++++++
490 CLS
500 LOCATE 24, 0:PRINT "********"
510 LOCATE 24, 1:PRINT "*GALAXY*"
520 LOCATE 24, 2:PRINT "* WARS *"
530 LOCATE 24, 3:PRINT "********"
540 LOCATE 24, 5:PRINT "SCORE"
550 LOCATE 24, 9:PRINT "LEFT"
560 LOCATE 24,12:PRINT "STAGE "
570 RETURN
580 REM +++++ THE END +++++++++
590 LOCATE 4,5:PRINT "THE END"
600 FOR I=0 TO 300:NEXT:EXEC &H1058:GOTO 100
610 REM +++++ DEMO ++++++++++++
620 CLS:PRINT CHR$(7);
630 PRINT "**********************************";
640 PRINT "   G A L A X Y     W A R S    ";
650 PRINT "**********************************";
660 IF S>H THEN H=S:LOCATE 4,5:PRINT "YOU ARE "
670 LOCATE 5, 6:PRINT "HIGH SCORE";H
680 LOCATE 5,11:PRINT "PUSH  [1] or [2]":PRINT
690 PRINT " 1] ············· GAME START"
700 PRINT " 2] ············· CONSTRUCTION"
710 FOR I=&HE021 TO &HE03F:POKE I,0:POKE I+1,32
720 I$=INKEY$
730 IF I$="1" THEN 880
740 IF I$="2" THEN 760
750 NEXT:GOTO 710
760 REM +++++ CONSTRUCTION ++++
770 GOSUB 890:CLS
780 LOCATE 2,4:PRINT A$;"' ROCKET";:INPUT A$
790 LOCATE 2,6:PRINT B$;"' INSEKI";:INPUT B$:B$=RIGHT$(B$,1)
800 LOCATE 2,8:PRINT C$;"' UFO";:INPUT C$:C$=RIGHT$(C$,3)
810 IF LEN(C$)<3 THEN CLS:LOCATE 3,9:PRINT "ちゃんと 3もじ いれてよ":GOTO 800
820 FOR I=1 TO 3:IF B$<>MID$(C$,I,1) THEN NEXT:GOTO 840
830 CLS:LOCATE 3,9:PRINT "いんせき と ちがうのに してね。":GOTO 800
840 LOCATE 1,10:INPUT"SPEED [1 ~ 255] ";A
850 IF A=<0 OR A>=256 THEN CLS:GOTO 840
860 P=&HC200:POKE P,15:POKE P+1,8:POKE P+5,ASC(A$):POKE P+6,ASC(B$)
870 FOR I=1 TO 3:POKE &HC206+I,ASC(MID$(C$,I,1)):NEXT
880 POKE P+10,A:RETURN
890 A$="A":B$=CHR$(132):C$="<O>":A=80:RETURN
900 REM  MASHIN GO !!
910 FOR I=&HD500 TO &HD5CF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
920 DATA CD,B0,D5,3E,20,77,3E,08,32,04,C2,21,01,E2,11,00
930 DATA E2,11,00,E2,01,17,00,1A,32,03,C2,ED,B0,3A,03,C2
940 DATA 12,06,29,23,13,10,FC,E5,21,04,C2,7E,3D,77,E1,20
950 DATA E3,3E,08,32,04,C2,21,F6,E3,11,F7,E3,01,17,00,1A
960 DATA 32,03,C2,ED,B8,3A,03,C2,12,06,29,2B,1B,10,FC,E5
970 DATA 21,04,C2,7E,3D,77,E1,20,E3,21,00,C2,7E,47,23,7E
980 DATA 4F,CD,61,10,CB,7F,28,01,05,CB,67,28,01,0C,CB,6F
990 DATA 28,01,0D,21,00,C2,78,FE,FF,20,02,3E,0F,77,23,79
1000 DATA FE,01,20,02,3E,02,FE,16,38,02,3E,15,77,CD,B0,D5
1010 DATA 7E,32,02,C2,3A,05,C2,77,21,0A,C2,46,7E,3D,20,FD
1020 DATA 10,FA,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA 3A,00,C2,26,00,6F,29,29,29,29,29,01,00,E2,09,3A
1040 DATA 01,C2,06,00,4F,09,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

★変数リスト

L……残りの自分の数
U……残りのUFOの数
M, M 1……面数
S, S$, S1$……スコア
H……ハイスコア
P……VRAMアドレス
B……面クリア時のボーナス
A$……コンストラクションロケット用。ゲーム中では、UFO表示用
B$……コンストラクション隕石用
C$……コンストラクションUFO用
A……コンストラクションスピード用
P, W……ワークエリア

★プログラムの説明

80～110	初期設定
120～170	隕石、UFO表示
190～250	衝突判定、ロケット移動
270～340	スコア処理、メインルーチン頭へ
360～390	面クリアーサブルーチン
410～470	各種サウンド
490～570	画面作成サブルーチン
590～600	ゲームオーバー
620～750	オープニングデモ、メニュー表示
770～890	コンストラクション
910	マシン語読み込み
920～1040	マシン語データ

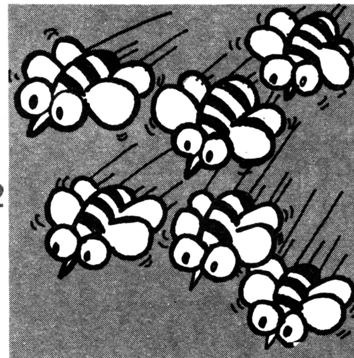
★チェックポイント

さすがマシン語ということで、コンストラクションで、スピードを〝1″に設定した時の速さにはただア然。絶賛の嵐を送りたいところなんだけどこのゲーム、モノクロなんだよね。もしコンストラクションで、自分のロケットの色を選べるんなら、きっともっとおもしろくなると思うんだけどなぁ。

一画面

Bees!

■FOR PC-6001,mKII・6601
N60-BASIC 16K PAGE2





By 横田啓

Bees! の正しくない遊び方を伝授します。ミツバチに刺されてゲームオーバーになったところで、CONT⏎とやってみてください。また、画面最上段に適当な文字をprintしたうえでこれをやると……フフフ（横田啓)。

スクロールはスクロールでも、ただのスクロールとはわけがちがう。なんと、斜めスクロールなのだ!

遊び方

そういえば、うちのたけちゃんはいつもピクニック気分で浮かれているのです。ただでさえ浮かれているたけちゃんが、ピクニックに行ったりしたらもう大変。この世のものとは思えない浮かれよう。

みんなといっしょだとヒンシュクだっていわれるので、いつもたけちゃんはたったひとりで浮かれピクニックへ出かけるのでした。

あんまり浮かれすぎてハチの巣があるのも気づかずにヤブのなかにガサゴソガサ……。「ひえ～、すみませ～ん」。

ハチにあやまっても、もうおそい。怒り狂ったハチの大群がたけちゃん目がけておそいかかってきた!

カーソルキーを操作して、たけちゃん(■)がハチ（斜めにスクロールしてくるキャラクタ）に刺されないよう、逃げまわってほしいのだ。カーソルキーは、となりあうキーをいっぺんに押すことで斜め移動もできる。

ハチに刺されたら、ゲームオーバー。

作者がこっそり教えてくれた「正しくない遊び方」も試してみよう。バラエティ豊かな「Bees!」が楽しめちゃうよ。

★この斜めスクロールのテクニックをもっと別のゲームでも生かしてみたい。でも、ちょっとゲームがシンプルライフしすぎちゃって、ヨッシャ賞ね。

このハチの大群が上から下へ落ちてくるのなら、こんなところにのりはしない。動かしてはじめてわかる、このプログラムの新テクニックなのだ。

Bees!

```
10 FOR I=0 TO 8:READ X(I):NEXT
20 FOR I=&HD700TO&HD70B:READ A$:
POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=&HE0
30 Q=&HE222:Z=&HD6FF:DATA 0,-32,
-31,1,33,32,31,-1,-33,1,df,1,11
40 DATA ff,e3,2a,fe,d6,ed,b8,c9
50 POKEZ,&HE3:X=&HE30F:SCREEN2,2
,2:COLOR11,0,2:CONSOLE,,0,0:CLS
60 POKE X,&H81:POKE Z-1,A:EXEC &
HD700:POKE Q+RND(1)*32,&H58
70 S=STICK(0):X=X+X(S):IF X<&HE2
22 OR X>&HE3FF THEN X=X-X(S)
80 A=PEEK(X):POKE X,&HFC:IF A<>&
H81 THEN PRINTC:PLAY"o2d8c":END
90 C=C+1:A=&HE0+RND(1)*3:GOTO60
```

★変数リスト

X……自分の位置
X( )……自分の移動に使う
S……スティック関数
C……スコア
Q……定数(ミツバチ発生位置)
Z……定数(マシン語のワークエリア)
A$……マシン語データ読み込み用
A……画面PEEKと斜めスクロールの値設定用

★プログラムの説明

10～50	マシン語書き込みと初期設定
60	自分の消去とマシン語ルーチンのコール
70	自分の位置を変える
80	自分の表示と衝突判定
90	スコア処理、斜めスクロールの値を決め、60行へ

★チェックポイント

よくぞやってくれました斜めスクロール、それもP6の32×16の1画面で!というわけで、常連横田さんの登場だ。たてやよこのスクロールゲームがあまりにも多い中、斜めスクロールはすごく新鮮にうつるんだ。いうことなし、もう絶賛!

マジックハンド

一画面 ■FOR PC-6001,mk II・6601
N60-BASIC 16K PAGE2



By もりあきら

うーん、しかしこんなに短かいプログラムがのってしまうと、100行ぐらいのプログラムを作るのがいやになりそうだ(もりあきら)。*編集部注・長いプログラムはその苦労もキチンと考えて評価しているのだよ!



●PC-6001

単純明快、マジックハンドごっこ。でも、もりあきらくんの作品は、いつも色あいが微妙だねえ。

遊び方

あっ、爆弾が浮いている!

スペースシャトルの無重力空間のなかに、どういうわけか爆弾がまぎれこんでしまった。

これをなんとかマジックハンドで回収しようと思うのだけど、こっちは慣性運動でクルクル回ってるもんで危なかしくってしょうがない。

画面の下を右から左に流れているマジックハンドが、爆弾の真下にきたときをねらって、スペースキーをたたいてくれ。タイミングがバッチリあえば、爆弾は無事回収できて何事もなし。ちょっとでもタイミングがずれると、ドッカーン!

再ゲームもスペースキー。

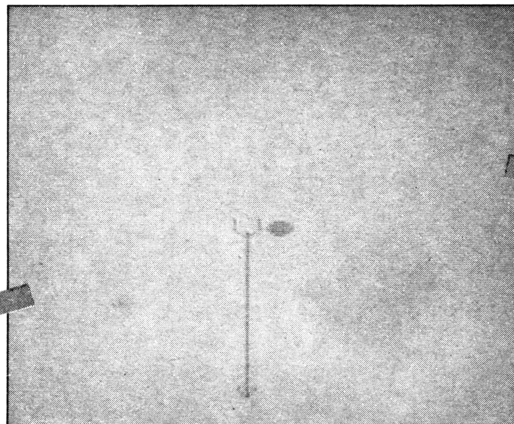
これ、かんたんそうに見えて案外難しい。でも、一度慣れちゃうとかんたん。で、作者によれば、

「『へ~んだ、こんなのかんたんさ』という人は片目をつぶってやってください。それでもかんたんだという人は両目をつぶってやってください。それでもかんたんだという人は……エスパーですね。」

★「ボツにしたら泣くど!! のっても泣くど(泣き笑い)」と書いてきたもりくんを、もう1回泣かせちゃおっと。今ひとつのヒネリがほしい、ヨッシャ賞!

マジックハンド

```
1 SCREEN3,2,2:COLOR2,1,2:CONSOLE
,,,0:CLS:SC=0:PLAY"m14o6cecdc"
2 CLS:X=INT(RND(1)*15):Y=INT(RND
(1)*9):LOCATEX,Y:PRINT"●"
3 COLOR1:A=A-1:IFA<0THENA=14
4 LOCATEA1,14:PRINT"v":COLOR2:LO
CATEA,14:PRINT"v":B=7+A*16:A1=A
5 C=7+Y*12:IFSTRIG(0)=0THEN3
6 LINE(B,176)-(B,C),3:LOCATEA,Y:
PRINT"V":IFX<>ATHEN8
7 SC=SC+5:PRINTCHR$(7):GOTO2
8 PRINT"YOUR SCORE";SC
9 IFSTRIG(0)=1THEN1
10 GOTO 8:(322*(BY A.MORI)*)
```



シュワッチ、それてしまった。ドカーン……。でも、スペースキーで、すぐまたはじまるもんね。

★変数リスト

SC……スコア
X,Y……時限爆弾の座標
A,A1……マジックハンドのX座標(A1は消去用)
B,C……マジックハンドが伸びる時の先端の座標

★プログラムの説明

1	初期設定
2	爆弾の設置
3~5	マジックハンドの移動、スペースを押したか
6	マジックハンドを伸ばし、うまく爆弾をつかんだか判断する
7	成功した時の処理
8~10	ゲームオーバー処理

★チェックポイント

最後の得点表示がちらちらして見づらいという人は、10行のGOTO8をGOTO9にすればよい。

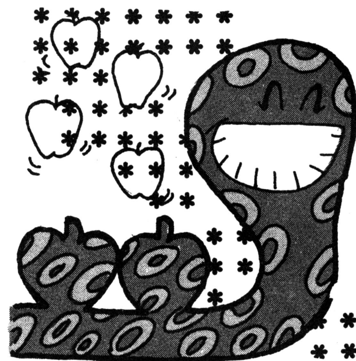
スネーク&アップル

■FOR FM-7



BY 村田功二

去年の10月ごろ、友だちの家でやったゲームに感動してFM-7で再現したものです。受験に追われていたけれど、めでたく合格。ようやく余裕ができたので出しました（村田功二）。＊編集部注・合格祝いになってしまった。



とにかく、投稿作品のなかですっごく多いのが例の「スキーゲーム」。上から下に、もしくは下から上にスクロールして、ピッピッと障害物をよけるゲームだね。

そして、ジャジャーン、２番目に多いのがヘビのゲームなのだ。あ、またヘビか……なんていうため息が、プログラム選考者のなかでもれることもしばしば……。

でも、このゲームには、慣れっこの選考者もエキサイトしたらしくって、ここまで残ってしまいました。

このゲームをやりはじめると、テンキーが壊れるおそれあり。

遊び方

RUNさせると、タイトルが出て、ヘビの模様を聞いてくる。ここで、キミの好きなキャラクターを入れることができるのだ。

♥でも×でも、文字でもいい。〝ヘ〟なんか入れると「へへへへ」ってヘビが笑ってるように見えて、非常にやりにくい。素直にセットされているキャラクターにまかせると、自動的にチェッカー模様になる仕組み。

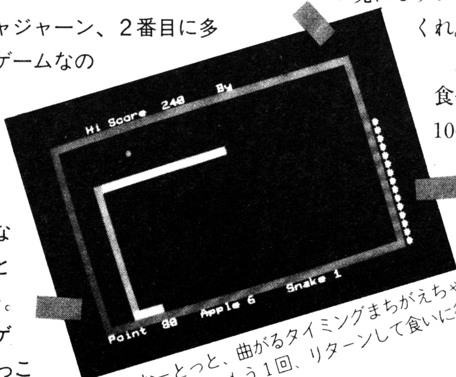
変なことしてやろうと思って、２文字入れたってだめ。先頭の１文字しか読み込まないからね。

さて、ゲームスタート。2468のキーでヘビを操作して、画面に１個ずつ現れるリンゴを食べていってくれ。

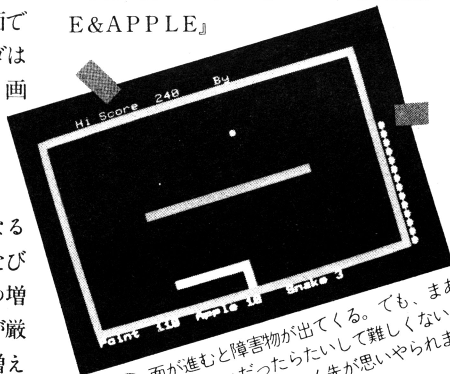
原則として１面で食べるべきリンゴは10個なんだけど、画面右に表示されている目盛りがいっぱいになると、そのたびに１個ずつ増えてノルマが厳しくなってしまう。１度増えたノルマは、面が変わってもおんなじなので、心するように。因果はめぐるのだ。

リンゴを１個食べるごとに、ヘビの体は少しずつ長くなり、１面を終えるころになるとズルズルズルのズルッて感じ。自分の体にあたったり、壁にぶつかったりするとボツ。ノルマを果たすと１面クリア。面が進むとどんどん難しくなってしまうぞ。

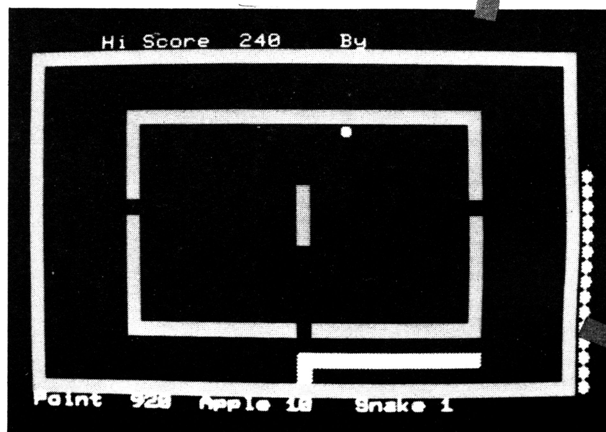
★ゲーム自体は確かにおもしろいし、工夫もあるけれど、移植的なものにはうんと厳しく、ヨッシャ賞でがまんして。〔参考〕「OH!MZ」'83・10,『SNAKE&APPLE』



1 おーとっと、曲がるタイミングまちがえちゃったぜい。もう１回、リターンして食いに行かなくちゃ。



2 面が進むと障害物が出てくる。でも、まあ、このくらいだったらたいして難しくない。といいつつ、なんとなく先が思いやられます。



3 恐れていたことがついにおこりました！　今まで、数々の難関を突破してきたプレイヤーも、ついにサジを投げてしまいそう。この枠のなかに入るタイミング、少しでもまちがえると……ドカーン！

スネーク&アップル

```
10 '◆◆◆ ｽﾈｰｸ & ｱｯﾌﾟﾙ [FOR FM-7]  by K,Murata ◆◆◆
20 '***** ｼｮｷｾｯﾃｲ ******
30 WIDTH40,25
40 DEFINT A-Z
50 DIM L(1500):DIM M(1500)
60 SYMBOL(0,0),"ｽﾈｰｸ",20,7,1
70 SYMBOL(280,65),"&",10,5,6
80 SYMBOL(0,110),"ｱｯﾌﾟﾙ",16,7,2
90 COLOR 4
100 LOCATE 0,22
110 PRINT"ﾍﾋﾞﾉ ﾓﾖｳﾊ(";CHR$(&HFE);"ﾅﾗﾊﾞ ｿﾉﾏﾏ RETURNｷｰ ｦ ｵｽ)";
120 INPUT U$
130 IF U$="" THEN SN=&HFE:GOTO 150
140 SN=ASC(U$)
150 H=0
160 '****** ｶﾞﾒﾝ AND ｿﾉﾀ *******
170 S=0:N=3:G=1:A=10:C=7:LO=5
180 A1=A:T=10
190 CLS:ABC$=INKEY$
200 I=20:P=10
210 ON G GOSUB 840,860,870,890,910,920,930,950,970,1000
220 X=19:Y=22:D=0:E=-1
230 LOCATE5,0:PRINT"Hi Score ";H;"    By ";HN$
240 LINE(0,1)-(38,23),"■",1,B
250 LINE(39,10)-(39,23),"*",7
260 COLOR7:LOCATE0,24:PRINT"Point  ";"      Apple";"       Snake";N;
270 KM=1:GOSUB 600
280 '♥♥♥ ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾃﾞｺﾞｻﾞﾝｽ ♥♥♥
290 LOCATE 39,T1:COLOR 7:PRINT"*";
300 IF T1=1 THEN A=A+1:A1=A1+1:KM=KM+1:GOSUB650
310 FOR I1=0 TO 10
320 W=SCREEN(X,Y)
330 IF W=SN OR W=&H87 THEN 530
340 COLOR C
350 LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT CHR$(SN);
360 IF W=&HEC THEN S=S+10:A1=A1-1:GOSUB 600
370 L(I)=X:M(I)=Y
380 IF P>1000 THEN P=20
390 IF F<>0 THEN 760
400 LOCATE L(P),M(P):PRINT" ";
410 K$=INKEY$
420 IF K$="2" THEN D=0:E=1:C=3
430 IF K$="8" THEN D=0:E=-1:C=4
440 IF K$="4" THEN D=-1:E=0:C=5
450 IF K$="6" THEN D=1:E=0:C=6
460 X=X+D:Y=Y+E
470 I=I+1:P=P+1
480 IF I>1000 THEN I=20
490 NEXT
500 T1=T1-1
510 GOTO 290
520 '◆◆◆ ﾌﾞﾂｶｯﾀ ﾁｬｯﾀ ◆◆◆
530 FOR J=0 TO 60:NEXT J:N=N-1
540 PLAY"V1204L8A"
550 T=10:A1=A
560 IF N=0 THEN790
570 LOCATE 29,24:COLOR7:PRINT N;
580 GOTO190
590 '●●●● ﾘﾝｺﾞ ●●●●
600 P=P-LO:F=5
610 LOCATE 6,24:COLOR7:PRINT S;
620 IF A1=0 THEN G=G+1:N=N+1:PLAY"O4L8GR64GL4B":FORJ=0TO500:NEXTJ:GOTO 180
630 IF KM=0THEN KM=1
640 IF KM>1 THEN KM=KM-1:GOTO710
650 Q=INT(RND*37)+1
660 Z=INT(RND*21)+2
670 AP=SCREEN(Q,Z)
680 LOCATE17,24:COLOR7:PRINT A1;
690 IF AP=SN OR AP=&H87 THEN 650
700 LOCATE Q,Z:COLOR2:PRINT"●"
710 T1=T
720 LINE(39,0)-(39,9)," ",0
730 FOR J=0 TO 3:BEEP1
740 NEXT J:BEEP0
750 RETURN
760 F=F-1
770 GOTO 410
780 '♣♣♣♣ END ﾆ ﾅｯﾀ ﾄｷ ｻﾞﾏｽ ♣♣♣♣
790 PLAY"T100R32L16GR64GL4AL8GR8B05C"
800 IF S>H THEN H=S ELSE 820
810 CLS:LOCATE10,11:INPUT"What your name";HN$
820 LOCATE 10,12:INPUT"Try again(y/n)";K$
830 IF K$="N" OR K$="n" THEN END ELSE170
840 RETURN
850 '♠♠♠♠ ｼｮｳｶﾞｲﾌﾞﾂ ♠♠♠♠♠
860 LINE(10,12)-(29,12),"■",1:RETURN
870 LINE(9,12)-(29,12),"■",1
880 LINE(18,5)-(18,18),"■",1:RETURN
890 LINE(10,5)-(29,18),"■",1,B:LINE(11,12)-(28,12),"■",1
900 LINE(29,4)-(29,18)," ",1:RETURN
910 FOR I1=5 TO 34 STEP4:LINE(I1,4)-(I1,20),"■",1:NEXT:RETURN
920 FOR I1=3 TO 21 STEP2:LINE(20,I1)-(36,I1),"■",1:NEXT:RETURN
930 FOR RH=3 TO 21 STEP 2:LINE(5,RH)-(33,RH),"■",1:NEXT
940 LINE(19,3)-(19,21)," ":RETURN
950 LINE(7,5)-(31,19),"■",1,B:LINE(7,11)-(31,11)," "
960 LINE(19,10)-(19,13),"■",1:LINE(19,19)-(19,19)," ":RETURN
970 LINE(11,1)-(27,23),"■",1,B
980 LINE(1,2)-(37,22)," "
990 RETURN
1000 G=1:LO=LO+5:RETURN
```

★変数リスト

U$……ヘビの模様
SN……ヘビの模様のキャラクタコード
H……ハイスコア
S……ポイント
N……ヘビの数
A……食べるべきリンゴの数
A1……リンゴの数
C……ヘビの色
LO……ヘビの長さ
T·T1……時間を計る時に使う
L(I)、M(I)……ヘビの先頭の座標を書き込む
L(P)、M(P)……ヘビのしっぽを消す
X, Y……ヘビの先頭の座標
D, E……ヘビの座標の増分
W……ヘビの前にあるキャラクタコード
K$……キーデータ
Q, Z……リンゴを書く位置にあるキャラクタコード
KM……画面に出ているリンゴの数
F……しっぽを消しはじめるまでのカウントダウン
J……ループ用

★プログラムの説明

10〜150　初期設定
160〜270　初期設定・画面設定
280〜510　メインルーチン
520〜580　衝突ルーチン
590〜770　リンゴについて
　590〜640　食ったら出す
　650〜750　画面表示
780〜840　ゲームオーバー
850〜1000　障害物を書くルーチン

★チェックポイント

110〜130でヘビのキャラクタを変更できる点はいいんじゃないかな。ただし、90行のCOLOR 4の後に",0"を入れておいたほうがいいと思う。1人死ぬとリンゴの食べる数がその面の出現リンゴ数になってしまう点はきつい。550行のA1=Aを消すとラクなんだけどな。

カミナリこぞう

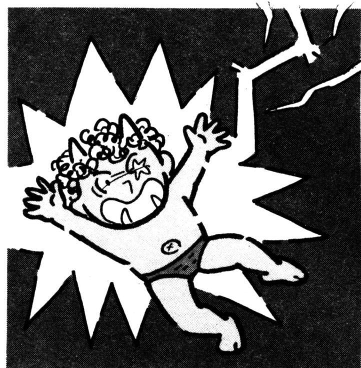
FOR FM-7

BY 太郎





プログラムポシェットに採用・掲載、ありがとうございます。FM-7を買ってから1年あまりになろうとしていますが、最近はマシン語を苦労しながら、勉強しています。やはり、マシン語は難しい。FMの場合、CPUが2つもあるし……（太郎）。



カミナリ コゾウ
…….. コゾウ（YOU）
…….. ミドリ オニ
¥…….. アンテナ
HIT ANY KEY

1 こぞうと緑鬼は色で区別するので、白黒写真だと同じに見えちゃいます。でも、本物ではちゃんとわかるのでご安心を。

写真で見ると画面の迫力は伝わってこないみたいだけど、これでなかなかビクビクもののゲームなんです。雲がズオッズオッというムードで青くなり、いきなり、ピカッ！　ひるみますぜ。

遊び方

ある日、カミナリこぞうが雲の上で遊んでいると、エアポケットに吸い込まれて地上へまっさかさま。悪いことに凶悪な緑鬼もいっしょについてきてしまった。カミナリこぞうの武器はただひとつ、¥マークのアンテナだけ。このアンテナに雷を落としてなんとか緑鬼をやっつけようとするのだが……。

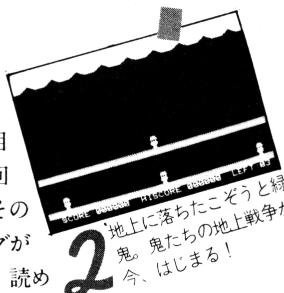
④⑥キーで、カミナリこぞうを左右に動かしながら、緑鬼につかまらないよう、うまく逃げてほしい。

ヤバイ！　と思ったら、スペースキーでジャンプ。緑鬼を飛び越して、どんどん逃げよう。でも、画面の左下と右上、右下と左上はワープ通路になっているので、いきなりワープしてやられないよう十分注意すること。

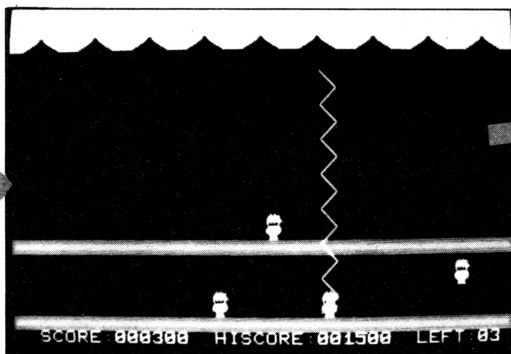
アンテナを設置するときは⑤キー。タイミングよくおけば、カミナリがアンテナに落ちたとき、すぐ近くにいる緑鬼をやっつけてくれるのだ。ただし、カミナリこぞうがカミナリにあたったら、一気にゲームオーバーになってしまう。

カミナリは、雲が青色に変わったときにアンテナ目がけて数回落ちる。そのタイミングが読めるか、読めないか。ここが勝敗の分かれ目だ。アンテナは1本しかないけれど、⑤キーで自由に設置場所を変えられる。3千点でカミナリこぞうが1人増える。ピカッ！

★子どものころからカミナリが大嫌いなタケちゃんをびびらせてヨッシャ賞。



2 地上に落ちたこぞうと緑鬼。鬼たちの地上戦争が今、はじまる！



3 ピカッ！　アンテナに落ちたカミナリが悪い緑鬼を焼きつくす瞬間。カミナリこぞうは、画面右端でピョンとジャンプしております。残るは2匹、緑鬼を全滅させろ！

★変数リスト

- L……こぞう残り数
- S……スコア
- HS……ハイスコア
- R……ラウンド数
- SS……アンテナの状態
- D……カミナリの状態
- E……死んだ緑鬼の数
- C1, C2……雲、カミナリの色
- J……ジャンプしているときの状態
- X, Y……こぞうの座標
- X(　), Y(　)……緑鬼の座標
- SX, SY……アンテナの座標
- A$……キースキャン
- KR%……こぞうキャラクタ
- K6%……緑鬼キャラクタ
- B, A……ループ用変数

★プログラムの説明

20～ 50	初期設定
70	カミナリこぞうがジャンプしている時の処理
80～150	キー入力の処理
160	カミナリこぞう表示
170	アンテナ表示
180	緑鬼消去
190	追いかけルーチン
200～210	端での処理
220	緑鬼表示
230～240	こぞうがつかまったかどうか判定
250	カミナリを落とすかどうか判定
260～280	カミナリがあたったかどうかの判定
300	こぞう消去
320～330	雲の色を決める
350～370	カミナリ表示
390～420	スコア表示
440	ラウンドクリア処理
460～500	画面表示
520～550	こぞうLEFT、ラウンド表示
570～660	デモ
680～700	データ読み込み処理
720～750	データ

★チェックポイント

作者もいっているようにPLAY文をもう少し入れてもよいかな。アンテナが¥なので、このへんも工夫がほしい。スペースキーを押し続けると、JUMPし続けるのも問題。

```
10 '■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■■■
20 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:GOSUB680:GOSUB570:L=3:S=0:R=1
30 INTERVALOFF:CLS:SS=0:E=0:C1=7:X=323:Y=182:X(1)=34:Y(1)=182:X(2)=612:Y(2)=182
40 X(3)=323:Y(3)=137:SX=324:SY=182:COLOR=(5,7):GOSUB460:GOSUB390:GOSUB520
50 GOSUB540:INTERVAL 6:INTERVAL ON:TIME$="00:00:00":ON INTERVAL GOSUB320
60 '■■■■■■ MAIN LOOP ■■■■■■
70 FOR A=1TO3:IF J>0 AND J<4 THEN J=J+1:GOTO120 ELSE IF J>3 THEN J=0:GOSUB300:Y=Y+18
80 A$=INKEY$:W=0
90 IF A$="4" THEN GOSUB300:X=X-17:K=4 ELSE IF A$="6" THEN GOSUB300:X=X+17:K=6
100 IF A$=" " THEN GOSUB300:Y=Y-18:J=1
110 IF A$="5" THEN SYMBOL(SX,SY-13),"¥",2,2,0:SX=X:SY=Y:SS=1
120 IF X<0 THEN X=611:IF Y<138 THEN Y=Y+45 ELSE Y=Y-45
130 IF X>611 THEN X=0:IF Y<138 THEN Y=Y+45 ELSE Y=Y-45
140 IF W=1 THEN 160 ELSE W=1
150 A$=RIGHT$(STR$(K),1):GOTO90
160 BEEP1:PUT@A(X,Y-15)-(X+17,Y),KR%,PSET:BEEP0
170 IF SS=1 THEN SYMBOL(SX,SY-13),"¥",2,2,7
180 IF X(A)=800 THEN GOTO230 ELSE LINE(X(A),Y(A)-15)-(X(A)+18,Y(A)),PRESET,0,BF
190 IF Y(A)=Y THEN C(A)=((SGN(X-X(A)))*17):X(A)=X(A)+C(A) ELSE X(A)=X(A)+C(A)
200 IF X(A)<0 THEN X(A)=611:IF Y(A)<146 THEN Y(A)=Y(A)+45 ELSE Y(A)=Y(A)-45
210 IF X(A)>611 THEN X(A)=0:IF Y(A)<146 THEN Y(A)=Y(A)+45 ELSE Y(A)=Y(A)-45
220 PUT@A(X(A),Y(A)-15)-(X(A)+17,Y(A)),KG%,PSET
230 FOR B=1TO3:IF X=X(B) AND Y=Y(B) OR X=X(B)-1 AND Y=Y(B) THEN L=L-1:GOTO240 ELSE NEXT:GOTO250
240 PLAY"O2C1":IF L=0 THEN GOTO640 ELSE 30
250 IF C1<>1 OR SS=0 THEN 280 ELSE IF (RND*5)<1 THEN GOSUB350 ELSE 280
260 FOR B=1TO3:IF X(B)>SX-18 AND X(B)<SX+18 THEN S=S+100:GOSUB390:LINE(X(B),Y(B)-15)-(X(B)+18,Y(B)),PRESET,0,BF:X(B)=800:E=E+1:NEXT
270 IF X>SX-18 AND X<SX+18 THEN 640 ELSE IF E=3 THEN 440
280 NEXT:GOTO70
290 '■■■■■■ ｶﾐﾅﾘ ｺｿﾞｳ ｹｼ SUB ■■■■■■
300 LINE(X,Y-15)-(X+17,Y),PRESET,0,BF: RETURN
310 '■■■■■■ ｸﾓﾉ ｲﾛ ｷﾒ SUB ■■■■■■
320 IF C1=7 THEN C1=5 ELSE IF C1=5 THEN C1=1 ELSE IF C1=1 THEN C1=7
330 COLOR=(5,C1): RETURN
340 '■■■■■■ ｶﾐﾅﾘ ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■■
350 FOR B=40TO160 STEP20:CONNECT(SX,B)-(SX+20,B+10)-(SX,B+20),6:NEXT
360 SOUND 6,13:SOUND 7,7:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 9,17:SOUND 12,20:SOUND13,1
370 FOR B=40TO160 STEP20:CONNECT(SX,B)-(SX+20,B+10)-(SX,B+20),0:NEXT: RETURN
380 '■■■■■■ SCORE ﾋｮｳｼﾞ SUB ■■■■■■
390 S$=STR$(S):LOCATE8,24:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(S$,2,LEN(S$)-1),6);
400 IF S>HS THEN HS=S
410 HS$=STR$(HS):LOCATE24,24:PRINT RIGHT$("00000"+MID$(HS$,2,LEN(HS$)-1),6);
420  RETURN
430 '■■■■■■ ROUND ｸﾘｱ ■■■■■■
440 FOR A=1TO2000:NEXT:PLAY"O7E5C2":FOR A=1TO4000:NEXT:S=S+300:R=R+1:GOTO30
450 '■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■■■
460 LINE(0,183)-(639,191),PSET,3,BF:LINE(0,138)-(639,146),PSET,3,BF
470 LINE(5,186)-(634,188),PSET,4,BF:LINE(5,141)-(634,143),PSET,4,BF
480  FOR B=0TO9:CIRCLE(5+B*70,10),40,5:NEXT
490 LINE(1,10)-(638,10),PRESET,0:PAINT(1,10),5,5
500 SYMBOL(0,192)," SCORE:        HISCORE:         LEFT:",2,1,6: RETURN
510 '■■■■■■ ｶﾐﾅﾘ ｺｿﾞｳ ﾉｺﾘｽｳ ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■
520 LOCATE37,24:L$=STR$(L):PRINT RIGHT$("00"+MID$(L$,2,LEN(L$)-1),2);: RETURN
530 '■■■■■■ ROUND ﾋｮｳｼﾞ ■■■■■■
540 LOCATE14,8:COLOR4:PRINT "[ ROUND";R;"]";:LOCATE17,13:COLOR7:PRINT "READY"
550 FOR A=1TO4000:NEXT:LINE(225,60)-(415,110),PRESET,0,BF: RETURN
560 '■■■■■■ DEMO ■■■■■■
570 CONNECT(100,42)-(100,195)-(539,195)-(539,42),4
580 SYMBOL(30,8),"ｶﾐﾅﾘ ｺｿﾞｳ",8,5,6:SYMBOL(200,170),"HIT ANY KEY",3,3,3
590 PUT@A(180,55)-(197,70),KR%,PSET:SYMBOL(205,55),"....... ｺｿﾞｳ (YOU)",2,2,7
600 PUT@A(180,90)-(197,105),KG%,PSET:SYMBOL(205,90),"....... ﾐﾄﾞﾘ ｵﾆ",2,2,7
610 SYMBOL(182,126),"¥",2,2,7:SYMBOL(205,125),"....... ｱﾝﾃﾅ",2,2,7
620 IF INKEY$<>"" THEN GOSUB660: RETURN ELSE 620
630 '■■■■■■ END DEMO ■■■■■■
640 PLAY"O1C1":CLS:SYMBOL(30,35),"GAME OVER",8,6,4:SYMBOL(165,170),"TRY AGAIN ? (Y/N)",2,2,7
650 A$=INKEY$:IF A$="N" THEN END ELSE IF A$="Y" THEN S=0:L=3:R=1:GOSUB660:GOTO30 ELSE 650
660 PLAY"V10O4T255C4R5GR55GR50A2R33G2R5BR5N49":FOR A=1TO7000:NEXT: RETURN
670 '■■■■■■ DATA ﾖﾐｺﾐ ■■■■■■
680 DIMKG%(100),KR%(100)
690 FOR B=0TO54:READKG%(B):NEXT
700 FOR B=0TO54:READKR%(B):NEXT: RETURN
710 '■■■■■■ DATA ■■■■■■
720 DATA0,0,511,-7937,-897,-97,-26,24,-32764,8190,8176,28656,8056,856,128,0,29568,15600,0,0,511,-7949,15484,-12385,-26,24,-32764,8190,8189,-4107,-133,-9381,-16765,-17152,29568,15600,528,462,511,-7949,15484,-12385,-26,13080,-32764,8190,8189,-4107,-133
730 DATA-9381,-16765,-17152,29568,15600,0
740 DATA0,0,511,-7937,-897,-97,-26,24,-32764,8190,8160,28656,8056,856,128,0,29568,15600,528,462,511,-7949,15484,-12385,-26,13080,-32764,8190,8190,-4106,-133,-1189,-18813,-16640,29568,15600,0,0,511,-7949,15484,-12385,-26,24,-32764,8190,8190,-4106,-133
750 DATA-1189,-18813,-16640,29568,15600,0
```



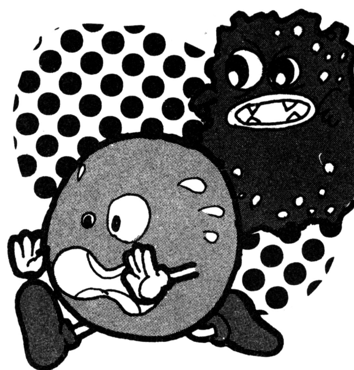
Down Down

■FOR FM-7

BY 山口和男

△TRIANGLE SOFT

私、兵庫県立西宮南高校の1年生、クラブはテニス部です。今回のDown Downは、アイデアに悩みましたが、悩んで作っただけあって自分でもまあまあだと思っています。次回はR.P.G.(ロールプレイングゲーム)をねらっています(山口和男)。



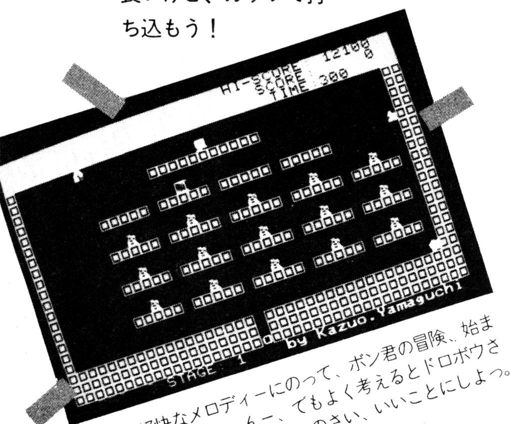


1 ゲームの内容はこれでだいたいわかるデモ画面。おっと、"Mony"とあるのは"Money"のミス。あとで直しといてね。

なんだかお金を出して買いたくなっちゃうオリジナル・ゲーム。

ファンタジックな設定で、キャラクターのかわいらしさもなかなか。

そりゃあ、BASICでこれだけのことをやってるんだから、はっきりいってのろいですよ。でも、そののろさが逆にゲームのおもしろさを引き立てているともいえる、貴重なゲームですね。長いけど、ガッツで打ち込もう！



2 軽快なメロディーにのって、ボン君の冒険、始まり、始まり。んー、でもよく考えるとドロボウさんなんだよね。ま、このさい、いいことにしよう。

遊び方

主人公は丸っこいボン君。ウィスキーボンボンの食べすぎでお小遣いがなくなってしまった。そんなころ、緑色のブロックで作られた不思議な部屋にお金がたんまり落ちているのを見つけたボン君、いけないことと知りつつも、こわごわ中に入っていった……。でも、そこで待っていたのは金目の怪物、トンカチン(トンカチのおばけ)、ハサミン(ハサミのおばけ)、カネダワシドン(金ダワシのおばけ)。こいつらにつかまるとやられちゃう。うまく逃げながら、お金を全部とってしまおう。

ボン君は、4 6キーで左右にしか操作できない。あとは、上から下に自然に落ちていくだけ。ただし、いちばん下の出口までできたら、また上の入口までワープ。再びやり直しが☞36ページ

Down Down

```
10 CLS:GOSUB 1550
20 GOSUB 1100:CLS
30 ' **** ショキセッテイ 1 ****
40 SC=0:LEFT=3:AX(1)=0:AY(1)=0:AX(2)=0:AY(2)=0:BX(1)=0:BY(1)=0:BX(2)=0:BY(2)=0:S
T=1
50 ' **** ショキセッテイ 2 ****
60 GOSUB 370
70 ' **** STAGE ノ ヒョウジ ****
80 GOSUB 630
90 ' **** ショキ PUT@A ****
100 GOSUB 840
110 ' **** GAME START ****
120 ' **** メイン ****
130 X1=X:Y1=Y:A$=INKEY$:IF A$="4" OR A$="6" THEN 140 ELSE 190
140 V=ASC(A$)-53:X=X+V*(ABS(SGN(SCREEN(X+V,Y)-219))):DD=(1-(ABS(SGN(SCREEN(X,Y)-
36)))):VVV=(1-(ABS(SGN(SCREEN(X,Y)-37)))):SC=SC+(DD*100)+(VVV*500):BEEP SGN(DD+V
VV):VV=VV+DD:DD=0
150 WW=(ABS(SGN(X-SUX)))+(ABS(SGN(Y-7)))
160 LOCATE X1,Y1:COLOR 7:PRINT" ":LOCATE X,Y:PRINT" ":PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y
*8+7),MS%,XOR:BEEP0
170 IF WW=0 THEN GOSUB 910
180 IF(((AX(0)-X)*100)+(AY(0)-Y))*(((AX(1)-X)*100)+(AY(1)-Y))*(((AX(2)-X)*100)+(
AY(2)-Y))*(((BX(0)-X)*100)+(BY(0)-Y))*(((BX(1)-X)*100)+(BY(1)-Y))*(((BX(2)-X)*10
0)+(BY(2)-Y))*(((CX-X)*100)+(CY-Y))=0 THEN 450
190 X1=X:Y1=Y:Y=Y+(1*(ABS(SGN(SCREEN(X,Y+1)-219)))):DD=(1-(ABS(SGN(SCREEN(X,Y)-3
6)))):VVV=(1-(ABS(SGN(SCREEN(X,Y)-37)))):SC=SC+(DD*100)+(VVV*500):BEEP SGN(DD+VV
V):VV=VV+DD:DD=0:IF X=19 AND Y=22 THEN Y=3
200 LOCATE X1,Y1:COLOR 7:PRINT" ":LOCATE X,Y:PRINT" ":PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y
*8+7),MS%,XOR:BEEP0
210 IF(((AX(0)-X)*100)+(AY(0)-Y))*(((AX(1)-X)*100)+(AY(1)-Y))*(((AX(2)-X)*100)+(
AY(2)-Y))*(((BX(0)-X)*100)+(BY(0)-Y))*(((BX(1)-X)*100)+(BY(1)-Y))*(((BX(2)-X)*10
0)+(BY(2)-Y))*(((CX-X)*100)+(CY-Y))=0 THEN 450
220 LOCATE 32,1:COLOR 12:PRINT USING"######";SC
230 FOR I=0 TO E
240 AX(I)=AX(I)+(AAX%(C(I))-40):AY(I)=AY(I)+(AAY%(C(I))-40):PUT@A(AX(I)*16,AY(I)
*8)-(AX(I)*16+15,AY(I)*8+7),MA%,XOR:PUT@A((AX(I)-(AAX%(C(I))-40))*16,(AY(I)-(AAY
%(C(I))-40))*8)-((AX(I)-(AAX%(C(I))-40))*16+15,(AY(I)-(AAY%(C(I))-40))*8+7),MA%,
XOR
250 BX(I)=BX(I)+(BBX%(D(I))-40):BY(I)=BY(I)+(BBY%(D(I))-40):PUT@A(BX(I)*16,BY(I)
*8)-(BX(I)*16+15,BY(I)*8+7),MB%,XOR:PUT@A((BX(I)-(BBX%(D(I))-40))*16,(BY(I)-(BBY
%(D(I))-40))*8)-((BX(I)-(BBX%(D(I))-40))*16+15,(BY(I)-(BBY%(D(I))-40))*8+7),MB%,
XOR
260 NEXT I
```

```
270 PPP=(SGN(INT(RND(1)*5)-4))+1:PX=PPP*SGN(X-CX):PY=PPP*SGN(Y-CY):CX=CX+PX:CY=C
Y+PY:PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),MC%,XOR:PUT@A((CX-PX)*16,(CY-PY)*8)-((C
X-PX)*16+15,(CY-PY)*8+7),MC%,XOR
280 IF(((AX(0)-X)*100)+(AY(0)-Y))*(((AX(1)-X)*100)+(AY(1)-Y))*(((AX(2)-X)*100)+(
AY(2)-Y))*(((BX(0)-X)*100)+(BY(0)-Y))*(((BX(1)-X)*100)+(BY(1)-Y))*(((BX(2)-X)*10
0)+(BY(2)-Y))*(((CX-X)*100)+(CY-Y))=0 THEN 450
290 FOR I=0 TO E:C(I)=C(I)+1:D(I)=D(I)+1:NEXT I
300 FOR I=0 TO E:C(I)=C(I)*(ABS(SGN(C(I)-193))):D(I)=D(I)*(ABS(SGN(D(I)-121))):N
EXT I
310 W=7*(C(0)-((FIX(C(0)/2))*2)):COLOR=(1,7-W):COLOR=(3,W)
320 SU=(SU+1)*(ABS(SGN(SU-7))):PLAY MUS$(SU)
330 TM=TM-1:COLOR 12:LOCATE 32,2:PRINTUSING"###";TM
340 IF TM<1 THEN 420
350 IF VV=15 THEN 870
360 GOTO 130
370 C(0)=0:D(0)=0:AX(0)=37:AY(0)=7:BX(0)=37:BY(0)=7:CX=37:CY=19:E=0:X=19:Y=4:TM=
300:SU=-1:VV=0
380 IF ST<3 THEN RETURN ELSE IF ST<6 THEN 410 ELSE 390
390 C(2)=12:AX(2)=25:AY(2)=7:D(2)=12:BX(2)=37:BY(2)=19:E=2
400 C(1)=6:AX(1)=31:AY(1)=7:D(1)=6:BX(1)=37:BY(1)=13:RETURN
410 C(1)=6:AX(1)=31:AY(1)=7:D(1)=6:BX(1)=37:BY(1)=13:E=1:RETURN
420 '**** TIME UP ****
430 FOR I=0 TO 1:BEEP1:FOR II=0 TO 250:NEXT II:BEEP0:FOR II=0 TO 50:NEXT II:NEXT
 I:BEEP1:FOR I=0 TO 500:NEXT I:BEEP0
440 LOCATE 14,5:COLOR 2:PRINT"TIME UP !!!"
450 '**** ｸﾗｯｼｭ ﾙｰﾁﾝ ****
460 XX=X*16:YY=Y*8:XXX=X*16+15:YYY=Y*8+7
470 SOUND 13,0:FOR I=0 TO 3000:NEXT I:PLAY"t160sm5000o6c4o5b16a16g16f16e16d16c4"
480 FOR I=1 TO 6:LINE(XX-(I*2),YY-I)-(XXX+(I*2),YYY+I),XOR,I,B:NEXT I
490 FOR I=6 TO 1 STEP -1:LINE(XX-(I*2),YY-I)-(XXX+(I*2),YYY+I),XOR,I,B:NEXT I
500 FOR I=0 TO 4:LINE(XX+(I*2),YY+I)-(XXX-(I*2),YYY-I),PSET,I,B:NEXT I
510 FOR I=4 TO 0 STEP -1:LINE(XX+(I*2),YY+I)-(XXX-(I*2),YYY-I),PSET,0,B:NEXT I
520 COLOR 7,0:LOCATE X,Y:PRINT" "
530 LEFT=LEFT-1:COLOR 2:LOCATE 6,23:PRINT LEFT:IF LEFT=0 THEN 540 ELSE 50
540 '**** game over ****
550 PLAY "t160sm5000o4c4f4.f8f4a4g4.f8g4a4f4f4a4o5c4d2r4","t160sm5000o4r2r2f4c4.
d8e4c4r2f4a4b2r4"
560 IF SC>HS THEN HS=SC
570 LINE(0,95)-(639,115),PSET,0,BF
580 FOR I=690 TO 180 STEP -30:SYMBOL(I,100),"GAME OVER",4,2,2,0,PSET:SYMBOL(I,10
0),"GAME OVER",4,2,0,0,PSET:NEXT I
590 SYMBOL(150,100),"GAME OVER",4,2,2,0,PSET
600 COLOR 7,0:LOCATE 12,18:PRINT"Try Again ? Y/N":A$=INKEY$:IF A$="Y" OR A$="y"
THEN 20 ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN CLS:B$="HI-SCORE"+STR$(HS):SYMBOL(30,80),B
$,5,3,7:END
610 LOCATE 12,18:PRINT"                ":GOTO 600
620 GOTO 50
630 LINE(0,0)-(39,2),"■",4,BF
640 LINE(0,3)-(39,22),"□",12,BF
650 LINE(1,3)-(37,19)," ",0,BF
660 LINE(19,20)-(19,22)," ",0
670 SYMBOL(19,2),"DownDown",5,2.5,2
680 SYMBOL(16,2),"DownDown",5,2.5,6
690 SYMBOL(338,184),"by Kazuo.Yamaguchi",2,1,2
700 SYMBOL(336,184),"by Kazuo.Yamaguchi",2,1,6
710 COLOR 12:LOCATE 23,0:PRINTUSING"HI-SCORE:######";HS:LOCATE 26,1:PRINT"SCORE:
 0":LOCATE 27,2:PRINT"TIME:300"
720 LOCATE 14,5:PRINT"□□□□□□□□□□"
730 FOR I=0 TO 3:LOCATE I*6+8,8:PRINT"□□□□□":NEXT I
740 FOR I=0 TO 2:FOR II=0 TO 5:LOCATE II*6+2,I*3+11:PRINT"□□□□□":LOCATE II*6+4,I
*3+10:PRINT"$":PUT@A((II*6+4)*16,(I*3+10)*8)-((II*6+4)*16+15,(I*3+10)*8+7),GR%,P
SET:NEXT II:NEXT I
750 FOR I=0 TO 2:QQ=INT(RND(1)*6):LINE(QQ*6+2,I*3+10)-(QQ*6+6,I*3+11)," ",0,BF:N
EXT I
760 LOCATE 19,22:COLOR 3:PRINT"o":SYMBOL(304,176),"・",2,1,1
770 COLOR 2:LOCATE 1,23:PRINT"LEFT:";LEFT
780 COLOR5:LOCATE 9,23:PRINT"STAGE:";ST
790 MGX=(((INT(RND(1)*3))+((INT(RND(1)*2))*4))*6+1)
800 PUT@A(MGX*16,24)-(MGX*16+15,31),MG%,PSET
810 SUV=(INT(RND(1)*2)):SUX=SUV*6+16
820 LOCATE SUX,7:PRINT"#":PUT@A(SUX*16,56)-(SUX*16+15,63),SU%,PSET
830 RETURN
840 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),MS%,XOR:FOR I=0 TO E:PUT@A(AX(I)*16,AY(I)*8)
-(AX(I)*16+15,AY(I)*8+7),MA%,XOR:PUT@A(BX(I)*16,BY(I)*8)-(BX(I)*16+15,BY(I)*8+7)
,MB%,XOR:NEXT I:PUT@A(CX*16,CY*8)-(CX*16+15,CY*8+7),MC%,XOR
850 LOCATE 16,12:COLOR 5:PRINT"Ready!!":PLAY"t160sm5000o5c8c8c8e8g8g8g4d8d8d8f8g
8g8g4r8g8g8g+8a8a8a8g+8g8.r16b8.r16o6c4r4":FOR I=0 TO 3600:NEXT I:LOCATE 16,12:P
RINT"       "
860 RETURN
870 PLAY "t160sm5000o6a8b8o7c8c8o6b8b16b16a8a8a8b8o7c8c8o6b4","t160sm5000o5r8a8a
8a8a8e16e16f8f8f8f8e8a8b4"
880 PLAY "o6c8c8d8e8f8g8a8b8o7c4o6g4o7c4"
890 ST=ST+1
900 GOTO 50
910 '**** ｽｲｯﾁ ON ﾙｰﾁﾝ ****
920 BEEP1
930 FOR I=0 TO 126 STEP 4:LINE(MGX*16,32)-(MGX*16+15,32+I),XOR,2,B:NEXT I
940 FOR I=0 TO 126 STEP 4:LINE(MGX*16,32)-(MGX*16+15,32+I),XOR,2,B:NEXT I
950 BEEP0
960 FOR I=0 TO E:IF AX(I)=MGX THEN LOCATE MGX,AY(I):BEEP:PRINT"%":PUT@A(MGX*16,A
Y(I)*8)-(MGX*16+15,AY(I)*8+7),AP%,PSET:NEXT I
970 FOR I=0 TO E:IF BX(I)=MGX THEN LOCATE MGX,BY(I):BEEP:PRINT"%":PUT@A(MGX*16,B
Y(I)*8)-(MGX*16+15,BY(I)*8+7),AP%,PSET:NEXT I
980 IF CX=MGX THEN LOCATE MGX,CY:BEEP:PRINT"%":PUT@A(MGX*16,CY*8)-(MGX*16+15,CY*
8+7),AP%,PSET
990 FOR I=0 TO E:IF AX(I)=MGX THEN PUT@A(MGX*16,AY(I)*8)-(MGX*16+15,AY(I)*8+7),M
A%,XOR:NEXT I
1000 FOR I=0 TO E:IF BX(I)=MGX THEN PUT@A(MGX*16,BY(I)*8)-(MGX*16+15,BY(I)*8+7),
MB%,XOR:NEXT I
1010 IF CX=MGX THEN PUT@A(MGX*16,CY*8)-(MGX*16+15,CY*8+7),MC%,XOR
1020 TM=TM-20
1030 LOCATE MGX,3:PRINT" "
1040 MGX=(((INT(RND(1)*3))+((INT(RND(1)*2))*4))*6+1)
1050 PUT@A(MGX*16,24)-(MGX*16+15,31),MG%,PSET
1060 IF CX=MGX THEN LOCATE MGX,CY:BEEP:PRINT"%":PUT@A(MGX*16,CY*8)-(MGX*16+15,CY
*8+7),AP%,PSET
1070 SUV=(SUV+1)*(ABS(SUV-1)):SUX=SUV*6+16
1080 PUT@A(SUX*16,56)-(SUX*16+15,63),SU%,XOR
1090 RETURN
1100 ' **** D E M O ****
1110 COLOR 2:CLS:COLOR=(2,0):COLOR=(4,0)
1120 LOCATE 5,3:PRINT"┌────┐┌────┐┌┐┌┐┌┐┌┐           "
1130 LOCATE 5,4:PRINT"│    ││    ││││││││││           "
1140 LOCATE 5,5:PRINT"│ ┌┐ ││ ┌┐ ││└┘└┘││└┘│         "
1150 LOCATE 5,6:PRINT"│ ││ ││ ││ ││    ││┌┐│         "
1160 LOCATE 5,7:PRINT"│ └┘ ││ └┘ ││    ││││          "
1170 LOCATE 5,8:PRINT"│    ││    ││┌──┐││││          "
1180 LOCATE 5,9:PRINT"└────┘└────┘└┘  └┘└┘└┘        "
1190 LOCATE 5,10:PRINT"                              "
1200 LOCATE 5,11:PRINT"       ┌────┐┌────┐┌┐┌┐┌┐┌┐   "
1210 LOCATE 5,12:PRINT"       │    ││    ││││││││││   "
1220 LOCATE 5,13:PRINT"       │ ┌┐ ││ ┌┐ ││└┘└┘││└┘│ "
1230 LOCATE 5,14:PRINT"       │ ││ ││ ││ ││    ││┌┐│ "
1240 LOCATE 5,15:PRINT"       │ └┘ ││ └┘ ││    ││││  "
1250 LOCATE 5,16:PRINT"       │    ││    ││┌──┐││││  "
1260 LOCATE 5,17:PRINT"       └────┘└────┘└┘  └┘└┘└┘ "
1270 PAINT(23,44),4,2:PAINT(135,44),4,2
1280 PAINT(240,44),4,2:PAINT(360,44),4,2
1290 PAINT(167,108),4,2:PAINT(280,108),4,2
1300 PAINT(385,108),4,2:PAINT(500,108),4,2
1310 COLOR=(2,2):COLOR=(4,4)
1320 LOCATE 12,20:COLOR 6:PRINT"HIT ANY KEY"
1330 PLAY"t160sm5000o7g8e8e4f8d8d4c8d8e8f8g8g8g4g8e8e8e8f8d8d8d8c8e8g8g8e8e8e4r6
4"
1340 IF INKEY$<>"" THEN 1    ELSE 1330
1350 CLS
1360 SYMBOL(100,30),"Down  Down",5,4,6
1370 SYMBOL(104,32),"Down  Down",5,4,6,0,XOR
```

➡次ページへ続く

```
1380 SYMBOL(30,100),CHR$(&H1D)+CHR$(&H20)+CHR$(&H1C),4,2,7
1390 SYMBOL(30,130),"4 6",4,2,7
1400 PUT@A(71,103)-(86,110),MS%,PSET
1410 COLOR 7,0:LOCATE 14,12:PRINT"·····You 「BONKUN」."
1420 LOCATE 14,14:PRINT"·····Monster 「TONKACHIN」."
1430 LOCATE 14,16:PRINT"·····Monster 「HASAMIN」."
1440 LOCATE 14,18:PRINT"··Monster 「KANEDAWASIDON」."
1450 LOCATE 14,20:PRINT"·····Mony +100 Point."
1460 LOCATE 14,22:PRINT"·····Apple +500 Point."
1470 PUT@A(208,96)-(223,103),MS%,PSET
1480 PUT@A(208,112)-(223,119),MA%,PSET
1490 PUT@A(208,128)-(223,135),MB%,PSET
1500 PUT@A(208,144)-(223,151),MC%,PSET
1510 PUT@A(208,160)-(223,167),GR%,PSET
1520 PUT@A(208,176)-(223,183),AP%,PSET
1530 COLOR 1:LOCATE 7,24:PRINT"HIT SPACE KEY TO START";
1540 COLOR=(3,0):COLOR=(1,7):FOR I=0 TO 150:NEXT I:PLAY"c8d8e8f8":COLOR=(3,7):CO
LOR=(1,0):FOR I=0 TO 150:NEXT I:PLAY"g8g8g8.r16":A$=INKEY$:IF A$=" " THEN RETURN
 ELSE IF A$="" THEN 1540 ELSE 1100
1550 ' **** ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ ****
1560 DIM MS%(25),MA%(25),MB%(25),MC%(25),GR%(25),MG%(25),SU%(25),AP%(25),AAX%(19
3),AAY%(193),BBX%(121),BBY%(121)
1570 FOR I=0 TO 24:READ MS%(I):NEXT I
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,-385,-385,32766,-12301,-18019,-18019,-12301,32766,7807,-51
2,32766,-12301,-18019,-18019,-12301,32766,7800,0,0
1590 FOR I=0 TO 24:READ MA%(I):NEXT I
1600 DATA 1056,4080,16380,-1,32766,16380,8184,7800,1024,4032,8188,16383,2046,204
4,3864,7680,0,960,8184,16380,2016,2016,2064,0,0
1610 FOR I=0 TO 24:READ MB%(I):NEXT I
1620 DATA 384,-31807,-6169,31710,8184,15996,26214,31806,384,960,2016,960,384,384
,0,0,0,0,0,0,0,15996,26214,31806,0
1630 FOR I=0 TO 24:READ MC%(I):NEXT I
1640 DATA 16368,32766,-2,-1,-1,-2,32766,8176,1920,8190,-2,-4,32764,16382,8190,79
36,0,8176,16368,16380,32764,16380,240,0,0
1650 FOR I=0 TO 24:READ GR%(I):NEXT I
1660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,16128,3580,4254,13762,28728,-580,-4034,-513,16128,3580
,4254,13762,28728,-580,-4034,-513,0
1670 FOR I=0 TO 24:READ MG%(I):NEXT I
1680 DATA 4080,16380,32766,-385,-961,-1024,-1024,-1024,0,0,0,0,0,-961,-961,-961,
4080,16380,32766,-385,-961,-1024,-1024,-1024,0
1690 FOR I=0 TO 24:READ SU%(I):NEXT I
1700 DATA -1,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-1,-1,-32257,-26113,-2631
1,-32487,-215,-207,-1,-1,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-32767,-1,0
1710 FOR I=0 TO 24:READ AP%(I):NEXT I
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8184,32766,32766,30554,21842,0,192,384,0,0,0,2212,
10924,8184,0
1730 FOR I=0 TO 8:READ J,K,L,M:FOR II=J TO K:AAX%(II)=L+40:AAY%(II)=M+40:NEXT II
:NEXT I
1740 DATA 0,35,-1,0,36,38,0,1,39,74,1,0,75,77,0,1,78,113,-1,0,114,116,0,1,117,15
2,1,0,153,155,0,1,156,191,-1,0
1750 AAX%(192)=76:AAY%(192)=28
1760 FOR I=0 TO 12:READ J,K,L,M:FOR II=J TO K:BBX%(II)=L+40:BBY%(II)=M+40:NEXT I
I:NEXT I
1770 DATA 0,11,0,1,12,17,-1,0,18,29,0,-1,30,35,-1,0,36,47,0,1,48,53,-1,0,54,65,0
,-1,66,71,-1,0,72,83,0,1,84,89,-1,0,90,101,0,-1,102,107,-1,0,108,119,0,1
1780 BBX%(120)=76:BBY%(120)=28
1790 RANDOMIZE(TIME):WIDTH 40,25:COLOR=(1,0):COLOR=(3,7):CONSOLE 0,25,0,0:HS=0
1800 MUS$(0)="t120sm5000o5c8c16d16e16e16g8":MUS$(1)="e16e16d16d16c4":MUS$(2)="e8
e16f16g8o6c8":MUS$(3)="o5a8o6c8o5g4":MUS$(4)="o6c8c8o5b8g8":MUS$(5)="a16a16a16a1
6g4":MUS$(6)="c8c16d16e16e16g8":MUS$(7)="e16e16d16d16c4"
1810 RETURN
1820 '**********************
1830 '* Down  Down          *
1840 '*             58/4/8  *
1850 '* by Kazuo.Yamaguchi*
1860 '*                     *
1870 '*   TEL 0798-46-9695 *
1880 '**********************
```

できるってわけ。

ひとつだけ、ボン君専用の必殺技がある。〝ON〞と書いてある四角の箱に触れると、天井に取り付けられたU字型磁石から磁力ビーム発射。うまく、モンスターにあたると、モンスターはしびれてしまって持っていたリンゴを落としてしまう。このリンゴをボン君が取ると、+500ポイント。ただし、〝ON〞を1回使うごとにTIMEが20引かれるので注意。

TIMEが0になったり、モンスターに襲われたりすると、ボン君はアウトになってしまう。

部屋に落ちているお金を全部拾うと1面クリア。さらにモンスターの数が増えて、ゲーム再開だ。

★多少ののろさには、この際目をつぶってしまおう。オリジナルに悩んだキミにサイコー賞を授ける。

3 ズビビビー！ 磁力ビームでハサミンを攻撃!!

★変数リスト

X, Y……ボン君の座標
AX( ), AY( )……モンスターAの座標
BX( )、BY( )……モンスターBの座標
CX, CY……モンスターCの座標
SC……スコア
HS……ハイスコア
LEFT……残りのボン君の数
TM……タイム
MGX……磁石の座標
ST……ステージ数
AAX%, AAY%, BBX%, BBY%……モンスター移動用加算データ
X1, Y1……ボン君の1つまえの座標
WW……スイッチのON, OFF
VV……ドル袋の残りの数
E……モンスターの数
SUX……スイッチのX座標
MS%……ボン君のPUT@A用
MA%, MB%, MC%……モンスターのPUT@A用
MG%……磁石のPUT@A用
SU%……スイッチのPUT@A用
AP%……リンゴのPUT@A用
MUS$……BGM用

★プログラムの説明

10 PUT用配列定義サブへ
20 デモ用サブへ
30〜 40 初期設定Ⅰ
50〜 60 初期設定Ⅱサブへ
70〜 80 画面表示サブへ
90〜100 初期PUT用サブへ
120〜360 メインルーチン
130 キー入力
140〜160 ボン君の横移動
170 スイッチON判定
180 ボン君とモンスターの判定
190〜210 ボン君の縦移動
220 スコア表示
230〜300 モンスター移動・判定
310 パレット変換
320 BGM
330 タイム表示
340 タイム判定
350 面クリア判定
360 リターン
370〜410 初期設定Ⅱサブ
420〜440 TIME UP サブ
450〜530 クラッシュルーチン
540〜620 ゲームオーバーサブ
630〜830 画面設定サブ
840〜860 初期PUTサブ
870〜900 面クリア
910〜1090 スイッチONサブ
1100〜1540 デモ用サブ
1550〜1810 PUT用配列定義サブ

★チェックポイント

180行も使っているため、キャラクターやタイトルなどは、特にいうことはない。ただし、620行のGOTO 50は、いりません。面クリアの時に、残りタイム×10をボーナス点として加算してみてもいいんじゃないのかな。

複眼テスト

■FOR FM-7





BY 伊豆千穂

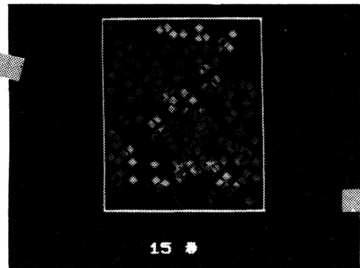
「おーい、千穂入るぞ。」夜の8時ともなると必ず現れる尾崎先輩。ふとんを敷くころに現れる杉田・植松両先輩。ゲームを思う存分しながら、買いおきのせんべいやコーヒーを……。まったく困ったもんである（伊豆千穂）。

1画面なのに、凝った注釈行がドーンとあって、まだ1行あまってる。しかも、ユニークなおもしろゲームとあっては、まいったぜよ、千穂さん。

遊び方

まいったタヌキは目でわかる。とりあえず、RUNさせると、微妙に色のちがうモザイクがランダムに現れるのだが、このゲームのテーマは色盲検査では断じてない。

じーっとそのまま見つめていると、赤いモザイクに混じったマゼンダ色のモザイクが、次第になにかの形になってくる……。うーん、こ、これは……



どんどん増えるモザイク。うーん、これはZかな、2かな……。仲間でわいわい楽しむには、うってつけのゲームだ。

FM-7は、私に何を求めているのだろうか？

早い話が、このマゼンダが示す形のキャラクタのキーを押せというクイズなのだ。数字やアルファベットだけではなく、カンマやセミコロン、漢字やカナまで入ってくるから話はややこしい。ねえ、聞いて聞いて、編集部でやってたら、いつまでたってもマゼンダが現れなくって、みんなで首をかしげていたら、なんと、スペースだったなんてこともある。で、スペースキーをたたくと〝ピンポ～ン♪〞。

出題は5問。解くまでにかかった時間によって、得点が決まる。

★サイコー賞に限りなく近いバッチリ賞。アイデアはピカ1のユニークさ。

〔参考〕『クイズ・ヒントでピント』

複眼テスト

```
100 '●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●
110 '
120 '     ﾌｸｶﾞﾝ ﾃｽﾄ    ( For FM-7 )
130 '●                                  ●
140 '     S59.3.16   by Chiho ﾃﾞｼﾀ｡
150 '
160 '●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●  ●
170 T=0:FOR S=1 TO 5:RANDOMIZE TIME/3
180 WIDTH 40,25:COLOR=(1,0)
190 N=INT(RND*222+32):IF N=160 THEN 190
200 SYMBOL(220,20),CHR$(N),25,15,1
210 LINE(215,20)-(425,140),PSET,7,B
220 T=T+1:A$=INKEY$:PLAY"O7G64"
230 X=216+RND*192:Y=21+RND*111
240 SYMBOL(X,Y),"◆",2,1,2,,XOR
250 LOCATE 16,20:PRINT INT(T/13);"秒"
260 IFA$=CHR$(N)THENCOLOR=(1,1) ELSE220
270 PLAY"O5B8G4":FOR W=1 TO 5000:NEXT
280 NEXT:CLS:LOCATE 10,11
290 PRINT"YOUR SCORE =";INT(50000!/T)
300 LOCATE 14,15:PRINT"Replay ?"
310 B$=INKEY$:IFB$="Y" THEN RUN ELSE310
```

★変数リスト

T……時間カウンタ
S……出題数
N……出題文字のアスキー・コード（10進）
A$, B$……キー入力
X, Y……"◆"表示のX・Y座標
W……時間待ち

★プログラムの説明

100～160	REM文
170～180	初期設定
190	問題の文字のアスキーコードを決定
200	問題の表示（見えない）
210	枠を書く
220	ゲーム開始・時間計測・キー入力・音
230～240	"◆"を書く
250	時刻の表示
260	正解ならば解答を表示、違えば220行へ
270	チャイム、時間待ち
280	S＜5ならば次の問題へ。画面クリア
290	スコアの表示
300～310	リプレイ入力、判断

★チェックポイント

40字モードで、しかも、実質15行でこれだけ楽しめるゲームを作ってくれた。あと、レベルの選定は、190行を、

Level 1（英字のみ）N＝INT（RND＊58＋65）：IF N＞90 AND N＜97 THEN 190

Level 2（カナのみ）N＝INT（RND＊56＋166）

Level 3（すべて）N＝INT（RND＊222＋32）：IF N＝160 THEN 190

Level 4（コントロールモードを含むすべて）N＝INT（RND＊253＋1）：IF N＝160 THEN 190

●FM-7

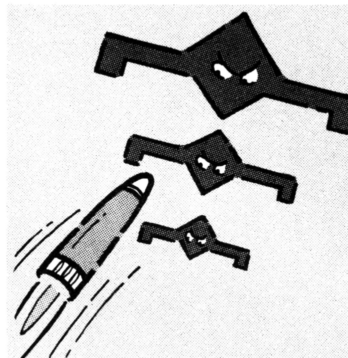
Star 7

一画面 FOR FM-7



BY 斉藤喜之

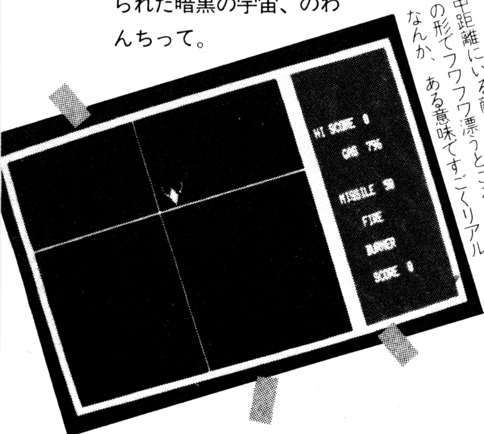
わ れわれはプログラム投稿のサバイバルを生きぬき、かつていかなる先輩も創りえなかったマイナーショートプログラムを創りあげるだろう。ああ病気になりし者と恍惚と不安、共にわれにあり（斉藤喜之『自己紹介前史』）。



宇宙への夢は、シンプルな画面のほうが効果的に演出してくれる。かえって、イラスト的な星や宇宙船はないほうが、無限に広がる宇宙のとめどなくも果てしない大きさを感じさせてくれるものなのだ。

そういう意味では、1画面プログラムこそ、スペース・シューティング・ゲームにいちばんあった形かもしれない。

手のひらにのるような、限られたバイト数のプログラムのなかに閉じ込められた暗黒の宇宙、のわんちって。



中距離にいる敵。この形でフワフワ漂うところなんか、ある意味ですごくリアル。

遊び方

宇宙空間に投影された照準がキミのスペースビームの目印だ。2468キーで交点を移動させて、敵を捉えてくれ。敵は最初、ポツンと輝く白い点にすぎないが、Sキーでバーナーをふかせば近づいてくる。

照準の中心に捉えたら、スペースキーでビーム発射。やってみればわかるけど、けっこう手こずるぞ。敵は3種類、大きさは3段階ある。

ガス、ミサイルがなくなるとゲームオーバー。

〔注意〕プログラムは、必ずWIDTH 80にしてから、RUNさせること。

★愛する宇宙へバッチリ賞。

Star 7

```
10 COLOR7,1:CLS:DEFINT A-R,U-W:DEFSTR X,Z:LINE(10,5)-(450,195),PSET,7,B:LINE(470
,5)-(629,195),PSET,7,B:PAINT(0,0),5,7:PAINT(11,6),0,7:D=80:E=220:O=220:L=80:J=0:
N=10:U=247:A=1000:B=50:SOUND 0,250:SOUND 1,4:SOUND 6,100:GOTO 70
20 A=A-1:COLOR 7:LOCATE 64,7:PRINT"GAS ";A:LOCATE61,10:PRINT"MISSILE ";B:LOCATE
64,12:PRINT"FIRE  ":LOCATE63,14:PRINT"BURNER    ":LOCATE63,16:PRINT"SCORE ";C:LO
CATE60,5:PRINT"HI SCORE ";C1:IF A<100 OR B<10 THEN COLOR=(1,2) ELSE COLOR=(1,1)
30 Z$=INKEY$:IF Z$="2" AND D<186 THEN D=D+5 ELSE IF Z$="8" AND D>14 THEN D=D-5 E
LSE IF Z$="4"AND E>29 THEN E=E-10 ELSE IF Z$="6" AND E<431 THEN E=E+10
40 F=CINT(RND*2-1):G=CINT(RND*2-1):IF F=-1AND H>59 THEN H=H-5 ELSE IF F=1AND H<1
45 THEN H=H+5 ELSE IF G=-1AND I>69 THEN I=I-10 ELSE IF G=1AND I<391 THEN I=I+10
50 IF A<1 OR B<1THEN SYMBOL(50,80),"GAME OVER !",4,4,2,0,PSET:SOUND8,0:LOCATE60,
18:INPUT"HIT RETURN KEY",X$:A=1000:B=50:LOCATE60,18:PRINT"                    ":LINE(
11,6)-(449,194),PSET,0,BF:SOUND8,16:IF C>C1 THEN C1=C:C=0:GOTO70ELSE C=0:GOTO70
60 IFZ$=CHR$(&H20)THENBEEP:COLOR2:LOCATE64,12:PRINT"FIRE !":IFD=Q AND E=P THENJ=
40:N=9:U=246:C=C+10:GOTO70ELSEB=B-1:GOTO100ELSE IF Z$="S"AND T<1.5THEN T=T+.1:A=
A-9:J=0:N=13:COLOR2:LOCATE63,14:PRINT"BURNERON":GOTO90ELSEJ=0:N=10:U=247:GOTO90
70 T=0:K=INT(RND*3+4):IF K=4THEN Y$="H●H"ELSE IF K=5 THEN Y$="∧●∧"ELSE Y$="_X_"
80 H=INT(RND*9+6)*10:I=INT(RND*33+7)*10:SYMBOL(P+V1,Q+W1),"-*-",S,S,2,R,PSET
90 RANDOMIZE(TIME):SOUND 7,U:SOUND 8,16:SOUND 11,2:SOUND 12,J:SOUND 13,N
100 M=INT(RND*3):IF M=0 AND T<1.5 THEN V=-11:W=-4 ELSE IF M=0 AND T>1.4 THEN V=-
23:W=-9 ELSE IF M=1 AND T<1.5 THEN V=-4:W=11 ELSE IF M=1 AND T>1.4 THEN V=-8:W=2
3 ELSE IF M=2 AND T<1.5 THEN V=12:W=4 ELSE IF M=2 AND T>1.4 THEN V=23:W=8
110 SYMBOL(P+V1,Q+W1),"███",S,S,0,R,PSET:PSET(P,Q,0):SYMBOL(I+V,H+W),Y$,T,T,K,M,
PSET:PSET(I,H,K):LINE(O,6)-(O,194),PSET,0:LINE(11,L)-(449,L),PSET,0:LINE(E,6)-(E
,194),PSET,7:LINE(11,D)-(449,D),PSET,7:O=E:L=D:P=I:Q=H:S=T:R=M:V1=V:W1=W:GOTO20
```

★変数リスト

A……GAS
B……MISSILE
C……SCORE
L, D……照準のX座標
O, E……照準のY座標
F……敵の動きY方向
G……敵の動きX方向
Q, H……敵の出てくる最初の座標のY方向
P, I……敵の出てくる最初の座標のX方向
J……SOUNDのノイズ周波数
K……敵キャラクタ、色決め
R, M……敵キャラクタの表示角度
N……SOUNDのエンベロープパターン
S, T……敵キャラクタの表示の大きさ
U……SOUNDのミキサー
V, V_1……SYMBOLの補正X座標
W, W_1……SYMBOLの補正Y座標
X$……リプレイ入力
Y$……敵キャラクター
Z$……キー入力
C1……HI-SCORE

★プログラムの説明

10 初期設定・画面設定
20 GASなどの表示
30 キー入力、照準処理
40 敵の動き
50 ゲーム終了判断と終了
60 MISSILE, BURNERの処理
70 敵のキャラクター決定
80 最初に出る位置決め
90 音を出す
100 SYMBOLの補正
110 敵キャラクター、照準表示

★チェックポイント

敵キャラが3種、大きさが3段階に変わるところは、一画面にしてはすごい。ただし、背景がさみしいのと、照準を工夫してもらいたかった。

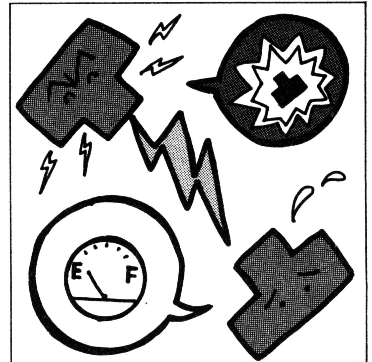
復讐するは敵にあり

一画面 ■FOR FM-7



BY 小野哲也

私は"7"を使い始めたころから1行プログラムや1画面プログラムにこっているんだ。でも、これだけでは技術の向上は望めない、と、今"サッカーゲーム"を作ってるところ。これがのったらみんなKey-inしよう(小野哲也)。



うるわしの2人用ゲーム。数年前、こんなゲームがゲームセンターに出没していたような気がするけど、あまりにもマイナーだったので、多分、知る人は少ないだろう。

遊び方

左側はQAZ、右側は[:/を使う。Q・Z,[・/で上下移動、A,:でビーム発射だ。

中間にボツボツとある＊を撃つと10点。相手をやっつけると100点。ただしあまりビームを続けて撃つと、エネルギー不足で、届かないことがある。ん、RUNさせても動かない？そのへんのキーを押してごらん。★ヨッシャ賞。



もう、こうなったらナムアミダブツ。ビーム発射の最中は、キーが全てきかなくなるのだ。

復讐するは敵にあり

```
10 RA=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SOUND0,20:SOUND1,0:SOUND7,80:SOUND8,0:SOUND13,14
20 RANDOMIZE RA:WIDTH40,25:X1=2:Y1=3:YA=3:X2=37:Y2=22:YB=22:A1=3:B1=36:GOSUB200
30 LINE(1,0)-(638,188),PSET,7,B:LINE(1,18)-(638,18),PSET,7
40 LINE(192,0)-(400,18),PSET,7,B:SYMBOL(200,2),"FIRE!",5,2,6
50 FORI=0TO20:LOCATE RND(1)*20+11,RND(1)*19+3:COLOR RND(1)*6+1:PRINT"*":NEXT
60 A1=A1+1:IFA1>36 THEN A1=36
70 B1=B1-1:IFB1<3 THEN B1=3
80 I$=INKEY$:IFI$="["OR I$=":"OR I$="/" THEN110 ELSE IFI$="Q"OR I$="A"OR I$="Z"
THEN 90 ELSE 60
90 IFI$="Q"THEN Y=Y1:GOSUB130 ELSE IFI$="Z"THEN Y=Y1:GOSUB140 ELSE IF I$="A" THE
N Y=Y1:ZS=3:ZE=A1:P=1:C=2:SC=M:GOSUB150:A1=3:M=SC:GOSUB200
100 Y1=Y:LOCATE2,YA:PRINT" ":LOCATE2,Y1:COLOR5:PRINT"}":YA=Y1:GOTO60
110 IFI$="["THEN Y=Y2:GOSUB130 ELSE IFI$="/"THEN Y=Y2:GOSUB140 ELSE IF I$=":" TH
EN Y=Y2:ZS=36:ZE=B1:P=-1:C=1:SC=N:GOSUB150:B1=36:N=SC:GOSUB200
120 Y2=Y:LOCATE37,YB:PRINT" ":LOCATE37,Y2:COLOR6:PRINT"{":YB=Y2:GOTO60
130 Y=Y-1:IF Y=2 THEN Y=3:RETURN ELSE RETURN
140 Y=Y+1:IF Y=23 THEN Y=22:RETURN ELSE RETURN
150 FORI=ZS TO ZE STEP P:SOUND8,11:S=SCREEN(I+P,Y):LINE(I,Y)-(I+P,Y),"-",C:IFS=4
2 THEN LOCATEI,Y:PRINT" " ELSE IF(S=125 OR S=123)THEN 170 ELSE NEXT
160 SOUND8,0:LINE(ZS,Y)-(I+P,Y),"-",0:IFS=42THEN SC=SC+10:LOCATE RND(1)*20+11,RN
D(1)*19+3:COLOR RND(1)*6+1:PRINT"*":RETURN ELSE RETURN
170 SOUND8,0:IF S=125THEN N$="RIGHT ﾉ ｶﾁ":N=N+100ELSEN$="LEFT ﾉ ｶﾁ":M=M+100
180 X=90:Y=50:FORI=7TO2STEP-1:X=X-1:Y=Y-1:SYMBOL(X,Y),N$,6,5,I,,XOR:NEXT
190 FORI=0TO5000:NEXT:GOTO10
200 LOCATE1,1:COLOR7:PRINT"LEFT=";M:LOCATE27,1:PRINT"RIGHT=";N:RETURN
```

★変数リスト

RA……RANDOMIZEの式
X1……左のエネルギー波の始点
X2……右のエネルギー波の始点
Y1……左のY軸位置
Y2……右のY軸位置
YA……左の1回前の位置
YB……右の1回前の位置
A1……左のエネルギー波の終点
B1……右のエネルギー波の終点
I$……INKEY $
ZS……左 or 右のエネルギー波の始点
ZE……左 or 右のエネルギー波の終点
Y……Y1 or Y2の増減
M, N……左、右の得点
SC……左 or 右の得点
S……敵砲か障害物かの判定
X, Y……どちらかが、相手を撃った時(あたった時)の表示のための座標
P……エネルギー波の方向(左＋1、右－1)
C……エネルギー波の色

★プログラムの説明

10～ 20　初期設定
30～ 50　画面作成
60～ 70　左右のエネルギー増加
80　キー入力
90　左キー入力における分岐
100　左側の表示
110　右キー入力における分岐
120　右側の表示
130～140　移動
150～160　エネルギー波が何かにぶつかっているか判断
170　どちらにあたったか判定
180　勝者表示
190　リプレイ
200　スコア表示

★チェックポイント

1画面には収まらなくなるが、次のように直せば1人でできる。

```
1 GOTO 10
5 A=INT(RND(1)*30)+1:
  IF A=15 THEN I$="A"
  ELSE IF A>25 THEN I$
  ="Q"ELSE IF A<6 THEN
  I$="Z"
7 IF(Y1=Y2 AND A1=36
  AND INT(RND(1)*10)>5)
  THEN I$="A":RETURN
  ELSE RETURN
```

60 A1＝A1＋1をA1＝A1＋2に変える。
80 I$＝INKEY$：の後にGOSUB 5：を追加

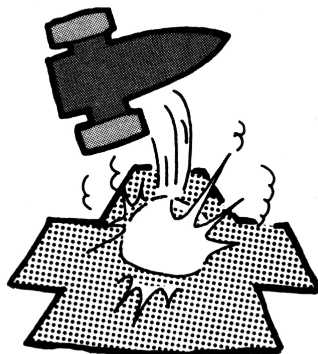
●FM-7

アルフォ・スペース

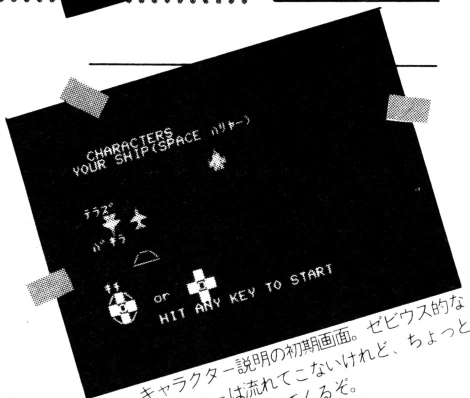
■FOR MZ-2000・2200 ＋GRAM1



By 足立博之



はっきりいって、この手のゲームは多いです。でも、テラズが出てくるのはこれだけだと思います。変数はその場その場でつけたのでむちゃくちゃになってしまったけど……。どーも、すいません（足立博之）。



1 キャラクター説明の初期画面。ゼビウス的なメロディーは流れてこないけれど、ちょっと不可思議な音が出てくるぞ。

もろに、〝パソコン〞という感じのMZ-2000版、ゼビウスorアルフォス。うまく基地にbombがあたらないと、つい、〝バキラ〞(クルクル回ってやってくる破壊不能な、あの板）にわざとぶつかりたくなってしまう私は、異常でしょうか。

遊び方

未来の100年戦争。一方のアステロイド軍にひとりの若者がいた。軍隊がいやになり、開発中のスペースハリヤーで脱走を試みたが、ハリヤーには宇宙へ脱出するためのエンジンがまだ取りつけられていなかった。追いつめられた若者は、敵のアステロス軍に突っ込んだのだが……。

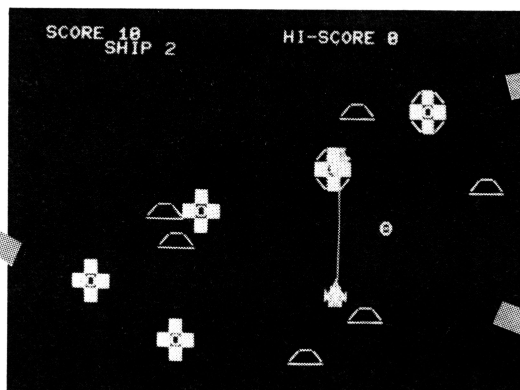
2468キーでスペースハリヤーを操って、テラズ（空対空ミサイルを発射する戦闘機）、バキラ（破壊不可能）からの攻撃をかわし、敵基地をやっつけてくれ。

テラズに対しては、Zキーでビーム、基地に対してはXでミサイルを打ってくれ。

ただし、基地は真中をねらわないと破壊できない。そのかわり、基地を破壊しなくてもどうってことないんだけどね。

テラズから発射されるミサイルは小さな円盤で、ハリヤーを追うように迫ってくる。これも破壊できないから、間にあううちに逃げる算段を考えておいたほうがいい。

★チェックポイントの理由により、ヨッシャ賞。〔参考〕'84・4「マイコンBASICマガジン」『CPYOU』。アルフォス。



2 基地に向けてミサイル発射。うわっち、右にそれてしまった。ぬぬぬ、知らぬまに円盤ミサイルが目の前まできている！　こりゃ、もうだめかな……？

★変数リスト

X, Y……自機の座標
A, B……敵機の座標
C, D……敵ミサイルの座標
S, HI……スコア・ハイスコア
SP……自機の残り数
PQ……フラグ
A$……キー入力用
CL$, CR$……16×16のグラフィッククリアパターン
SP$……自機のグラフィックパターン
QA$……ターゲットのグラフィックパターン
PP$, SS$……敵機のグラフィックパターン（下向き、上向き）
BA$……敵ミサイルグラフィックパターン
SE$……ビームのグラフィックパターン
QW, ER……各種フラグ

★プログラム説明

10〜20	初期設定
100〜151	キー入力・自機座標移動処理・自機表示
155〜156	キー入力（ビーム）判定
170〜300	敵機の向き移動・敵機表示
310〜390	敵ミサイル移動・敵ミサイル表示
400〜470	ビーム処理判定
500〜560	ゲームオーバー
570〜810	ゲームの説明
900〜1010	各敵キャラクター表示ルーチン
2000〜2010	マシン語読み込み・マシン語データ
2030〜2067	グラフィックパターン読み込み
2070〜2107	グラフィックパターンデータ
3000〜3050	地上用ビーム処理・判定
4000〜4170	ゲームの説明のつづき
10000〜10170	タイトル・音楽

★チェックポイント

各ルーチンがあっちこっちに飛んでいてわかりにくい。そのためかスピードもちょっと遅い。

こういうゲーム自体は見なれてしまった今、スピードや特別な設定を工夫してほしかった。

アルフォ・スペース

```
1 GOTO 2000
2 GOTO 700
10 DEF KEY(5)=POKE$952,166
18 POKE$952,0
20 GH=0:QW=0:B=2:X=5:A=5:Y=15:SP=3:S=0:PRINTCHR$(6):PQ=0
100 GET A$
101 IF PQ=1 THEN USR($A000)
102 IF PQ=0 THEN MZ=INT(RND(1)*10)+1:ON MZ GOTO 940,900,980,900,900
103 PQ=PQ+1
104 IF PQ=2 THEN PQ=0
105 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE";S:CURSOR 20,0:PRINT"HI-SCORE";HI:CURSOR 5,1:PRINT"S
HIP";SP
110 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,CL$
115 POSITIONX*8,Y*8-64:PATTERN-16,CR$
130 IF(A$="4")*(X>2) THEN X=X-1:POKE$952,0
131 IF (A$="8")*(Y>11) THEN Y=Y-1:POKE$952,0
132 IF (A$="2")*(Y<23) THEN Y=Y+1:POKE$952,0
135 IF (A$="6")*(X<38) THEN X=X+1:POKE$952,0
136 IF CHARACTER$(X,Y)="‾" THEN SP=SP-1:MUSIC"FEDFED":GRAPHC:X=5:Y=15
145 IF SP<1 THEN 500
150 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,SP$
151 POSITIONX*8,Y*8-64:PATTERN-16,QA$
155 IF A$="Z" THEN POKE$952,166:GOTO400
156 IF A$="X" THEN POKE$952,166:GOTO3000
170 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,CL$
190 B=B+1
200 A=A+1
201 IF((B=Y)+(B=Y+1))*(A=X)THEN MUSIC"CODECDE":SP=SP-1:GRAPHC:X=5:Y=15:B=2
204 IF QW=1 THEN 310
205 E=INT(RND(1)*U)+1:IF E=1 THEN QW=1
210 IF B>18 THEN AS=1
220 IF AS=1 THEN B=B-2
230 IF A<1 THEN A=1
240 IF A>37 THEN A=37
250 IF B<2 THEN AS=0:A=INT(RND(1)*20)
255 IF AS=1 THEN 280
260 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,PP$
275 GOTO 100
280 POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,SS$
300 GOTO 100
310 IF ER=1 THEN 330
320 C=A:D=B
330 POSITIONC*8,D*8:PATTERN-8,CR$
335 C=C+INT(RND(1)*1.5)-0.5
340 IF(X<C)*(C>1) THEN C=C-1
350 IF(X>C)*(C<38) THEN C=C+1
360 D=D+1
365 IF((D=Y)+(D=Y+1))*(C=X)THEN MUSIC"CODECDE":SP=SP-1:GRAPHC:X=5:Y=15
370 IF D>22 THEN ER=0:QW=0:GOTO 210
380 POSITIONC*8,D*8:PATTERN-8,BA$:ER=1
390 GOTO 210
400 FOR I=Y TO 2 STEP -1
410 IF (I=B)*(X=A) THEN S=S+10:MUSIC"DOEFE":GRAPHC:B=2:AS=0:A=INT(RND(1)*20)
440 POSITIONX*8,I*8:PATTERN-8,SE$:NEXTI
450 FOR I=Y TO 2 STEP -1
460 POSITIONX*8,I*8:PATTERN-8,CR$:NEXTI
470 GOTO 170
500 CURSOR 15,12:PRINT"GAME OVER"
510 CURSOR 5,14:PRINT"DO YOU PLAY TIHS GAME?"
520 CURSOR 8,15:PRINT"[ Y or N ]"
530 GET A$:IF A$="N"THENPOKE$952,166:END
540 IF A$="Y" THEN POKE$952,166:GRAPHC:GOTO 560
550 GOTO 530
560 IF HI<S THEN HI=S
570 PRINTCHR$(6):GOTO 10
700 CONSOLES0,24,C40:GRAPHI1,C,01
705 GOTO 10000
710 PRINT"  ｱﾙﾌｫ.ｽﾍﾟｰｽ
720 PRINT
730 PRINT"ﾃﾗｽﾞ ﾉ ﾐｻｲﾙ ｦ ﾖｹ ﾋﾞｰﾑ ﾃﾞ
740 PRINT"ﾀｵｼﾏｽ.ﾃﾗｽﾞ ﾉ ﾁｭｳｼﾝﾆ ｱﾃﾃｸﾀﾞｻｲ.
745 PRINT"ﾃｷ ﾉ ｷﾁﾊ BOMB ﾃﾞ ﾁｭｳｼﾝ ｦ ﾈﾗｲ ﾏｼｮｳ.ﾊﾞｷﾗ ﾆﾊ ﾌﾞﾂｶﾗ ﾅｲ ﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ.
750 PRINT"   ┌┐"
760 PRINT"┌┐|8|┌┐      ┌┐"
770 PRINT"|4|├┤|6| |Z|←ﾋﾞｰﾑ |X|←BOMB"
780 PRINT"└┘|2|└┘      └┘"
790 PRINT"   └┘    HIT ANY KEY"
800 GET A$:IF A$<>"" THEN PRINTCHR$(6):GOTO 4000
810 GOTO 800
900 BG=INT(RND(1)*37)
910 CURSOR BG,2:PRINT"/‾\"
920 CURSOR BG,3:PRINT"‾‾‾":GOTO 103
940 BG=INT(RND(1)*37)
950 CURSOR BG,2:PRINT" ■ "
960 CURSOR BG,3:PRINT"■O■"
970 CURSOR BG,4:PRINT" ■ ":GOTO 103
980 BG=INT(RND(1)*37)
990 CURSOR BG,2:PRINT"/■\"
1000 CURSOR BG,3:PRINT"■O■"
1010 CURSOR BG,4:PRINT"\■/":GOTO 103
2000 FOR I=0 TO 28:READY:POKE52992+I,Y:NEXT
2010 DATA 219,232,203,255,211,232,33,191,211,17,231,211,1,112,3,237,184,35,84,9
3,19,1,39,0,175,119,237,176,201
2030 FOR I=1 TO 32:READA:SP$=SP$+CHR$(A):NEXT
2035 CL$=STRING$(CHR$(0),32)
2040 FOR I=1 TO 32:READA:PP$=PP$+CHR$(A):NEXT
2045 CR$=STRING$(CHR$(0),8)
2050 FOR I=1 TO 32:READA:SS$=SS$+CHR$(A):NEXT
2060 FOR I=1 TO 8:READA:BA$=BA$+CHR$(A):NEXT
2065 FOR I=1 TO 8:READA:SE$=SE$+CHR$(A):NEXT
2067 FOR I=1 TO 8:READA:QA$=QA$+CHR$(A):NEXT
2070 DATA 1,1,3,2,14,15,143,159,191,247,247,247,151,29,29,29,0,0,128,128,224,22
4,224,242,250,222,222,222,210,112,112,112
2080 DATA 62,62,26,10,11,254,255,126,31,6,3,2,2,1,1,1,248,248,176,160,160,255,2
55,252,240,192,128,128,128,0,0,0
2090 DATA 1,1,3,2,3,3,15,63,255,255,3,3,3,7,29,29,0,0,128,128,128,128,224,248,2
54,254,128,128,128,192,112,112
2100 DATA 60,126,195,219,219,195,126,60
2105 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
2107 DATA 231,129,129,0,0,129,129,231
2110 GOTO 2
3000 MUSIC"A0":LINE X*8+8,Y*8,X*8+8,Y*8-64
3010 IFCHARACTER$(X,Y-8)="O"THEN S=S+50:MUSIC"DOEFE":CURSOR X,Y-8:PRINT"*"
3040 MUSIC"A0":BLINE X*8+8,Y*8,X*8+8,Y*8-64
3050 GOTO 170
4000 PRINTCHR$(6)
4010 PRINT"  CHARACTERS
4020 PRINT"YOUR SHIP(SPACE ﾊﾘｱｰ)
4030 POSITION15*8,4*8:PATTERN-16,SP$
4040 CURSOR 0,6:PRINT"ﾃﾗｽﾞ"
4050 POSITION 2*8,7*8:PATTERN-16,PP$
4060 POSITION 5*8,7*8:PATTERN-16,SS$
4070 CURSOR 0,9:PRINT"ﾊﾞｷﾗ"
4080 PRINT
4090 PRINT"    /‾\"
4100 PRINT"    ‾‾‾"
4110 PRINT"ｷﾁ"
4120 PRINT"/■\      ■"
4130 PRINT"■O■  or  ■O■"
4140 PRINT"\■/      ■"
4150 PRINT"      HIT ANY KEY TO START
4160 GETA$:IF A$="" THEN 4160
4170 GRAPHC:PRINTCHR$(6):GOTO 10
10000 CURSOR 0,0
10005 PRINT"SPACE RANAWAY
10010 PRINT"                              "
10020 PRINT"                              "
10030 PRINT"                              "
10040 PRINT"                              "
10050 PRINT"                              "
10060 PRINT"                              "
10070 PRINT"                          O   "
10080 PRINT"                              "
10090 PRINT"                              "
10100 PRINT"                              "
10110 PRINT"                              "
10120 PRINT"                              "
10130 PRINT"                              "
10140 PRINT"                              "
10150 PRINT"                              "
10151 PRINT"                              "
10155 PRINT"          by.HIROYUKI ADACHI"
10160 TEMPO 5:MUSIC"-C7-D2+F5#B7-C4R2-C2-C2-#CR5D1DDA3R2D1DDA3R2D1DDA3-C5"
10170 TEMPO 7:PRINTCHR$(6):GOTO 710
```

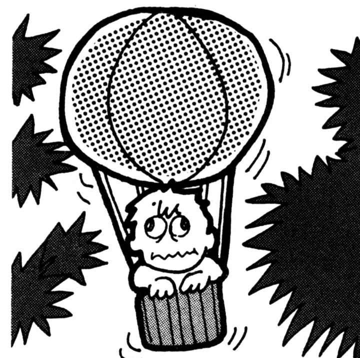
Balloon Game

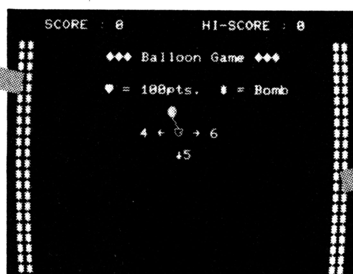
■FOR MZ-2000・2200 MZ-80B ＋GRAM1



By 山下重明

BASICは覚えたものの、学業のほうがおろそかになり、両親は渋い顔。目下、反省中です。いずれ、マシン語もマスターして、パソコンの限りない夢と学業とをけじめをつけて両立させ、歩んでいきたいと思います（山下重明）。





1 明るく健康的なスタート画面。でも、ルンルンと首を振る気球の両側にはビッシリとあのチクチクが……。

子どものころ、風船が異常に嫌いだった。そばでプウーッとふくらまされると、ピクピクッと鳥肌が立った。

意地悪なオヤジは、そんなオレをおもしろがって、なにかというと、例の安っぽいゴム風船を買ってきたものだ。

朝、目が覚めると、目の前で風船をふくらませている、チクチク無精ヒゲのオヤジ……。

このゲームをやってると、そんないまわしい過去を思い出してしまう。

遊び方

以前、一部のビデオゲームファンをとりこにした『クレイジーバルーン』のMZ-2000版。

スタート画面は、陽気に首をふる気球がノン気に漂よっていて、平和そのもの。バックには、チテトリチテトリ……と、『ドアドア』のメロディーが流れてくる。まあ、『クレイジーバルーン』と同じようなもの。

ところが、5キーを押したとたん、眼下に見るもおぞましいチクチクがバーンと、現れる。これにあたると、どうなるか……いわれなくてもわかっているね。

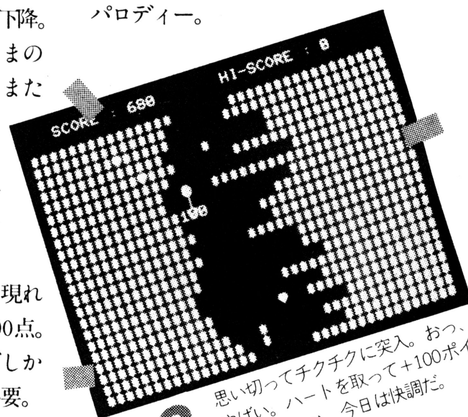
左右移動は46キー、5キーで下降。キーを押してないときは、そのままの位置で気球をふりつづける。あ、また鳥肌が……。

とにかく、このチクチクで囲まれた穴に入っていかないとゲームにならない。で、ズンズン目をしっかりあけて入っていく。

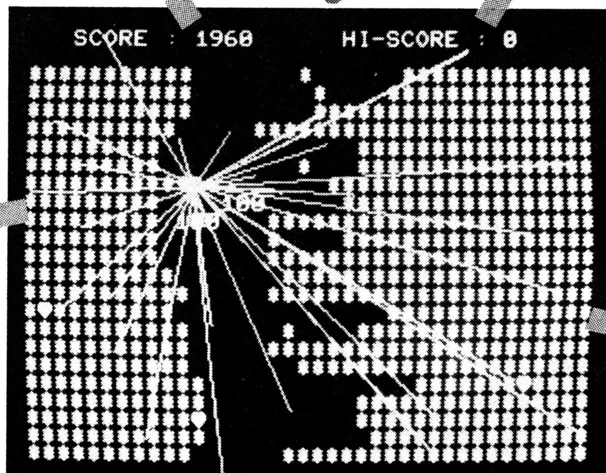
スクロール1回で10点。途中に現れる♥マークを取ると、ボーナス100点。♥マークは、気球のカゴの部分でしか取れないので、ちょっと注意が必要。

あとは、風船の揺れと、456キーのタイミングを微妙に調整しながら、ズンズン下がっていくのみ。このテクニックが、むずがゆいような、息苦しいような快感を生みだすのだ。

★基本的には、よくあるスクロールゲームなんだけれど、気球登場で評価はグンとアップ。鳥肌ガマンしつつ、バッチリ賞をあげちゃいます。〔参考〕気球は、『クレイジーバルーン』(ビデオゲーム)、BGMは『ドアドア』(エニックス）のパロディー。



2 思い切ってチクチクに突入。おっ、やばい。ハートを取って＋100ポイント。ムハハ、今日は快調だ。



3 パーン！ うちち、欲張ってしまったばっかりに。と悔んでもあとの祭り。四方八方に散らばる気球の近くには、今取ったばかりのボーナス得点が2つ、むなしく表示されております。

```
100 REM        ｷｬﾗｸﾀｰ
110 BA$="<~KSSπ~<"
120 KA$="π↓♠JB<"+CHR$(0)+CHR$(0)
130 SP$=STRING$(CHR$(0),8)
140 REM        ｼｮｷｾｯﾃｲ 1
150 TEMPO 7:DEF KEY(5)=POKE$952,166↲
160 MU$="AGEGAGEGAGEGAAAe":HI=0
170 REM        ｼｮｷｾｯﾃｲ 2
180 SC=0:MX=144:MY=80:MU=0:C=15
190 BX=MX:BY=MY-16:XB=0:BN=3
200 REM        ｶﾞﾒﾝ
210 CONSOLE S0,24,C40,S2,24:GRAPHI101C
220 FOR I=2 TO 23:CURSOR 0,I:PRINT"**";SPACE$(34);"**":NEXT
230 CURSOR 21,0:PRINT"HI-SCORE :";HI
240 CURSOR 3,0:PRINT"SCORE :";SC
250 CURSOR 10,3:PRINT"    Balloon Game    "
260 CURSOR 10,6:PRINT"♥ = 100pts.  * = Bomb"
270 CURSOR 14,10:PRINT"4←     →6"
280 CURSOR 18,12:PRINT"↓5"
290 REM        ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
300 POSITION MX,MY:PATTERN-8,SP$
310 POSITION BX,BY:PATTERN-8,SP$
320 BLINE MX+4,MY,BX+4,BY+8
330 POKE$952,0:GET K:POKE$952,166
340 MX=MX+((K=4)-(K=6))*4
360 XB=XB+BN:IF (XB<-10)+(XB>10) THEN BN=BN*-1
370 BX=MX+XB:BY=MY-16
380 POSITION MX,MY:PATTERN-8,KA$
390 POSITION BX,BY:PATTERN-8,BA$
400 LINE MX+4,MY,BX+4,BY+8
410 IF K=5 GOSUB 470
420 C1$=CHARACTER$(MX/8,MY/8):C2$=CHARACTER$(BX/8,BY/8)
430 IF (C1$="*")+(C2$="*") GOTO 570
440 IF C1$="♥" THEN CURSOR MX/8-1,MY/8:PRINT"100":SC=SC+100:MUSIC"COEG"
450 MU=MU+1:A$=MID$(MU$,MU,1):IF A$="e" THEN MU=0
460 MUSIC A$+"O":GOTO 290
470 REM        ｽｸﾛｰﾙ
480 CURSOR 0,24:PRINT STRING$("*",38)
490 C=C+INT(RND(1)*3)-1
500 IF C<3 THEN C=3
510 IF C>20THEN C=20
520 CURSOR C,23:PRINT SPACE$(INT(RND(1)*10)+5)
530 A$="*":IF RND(1)<0.2 THEN A$="♥"
540 CURSOR INT(RND(1)*35)+1,22:PRINTA$
550 SC=SC+10:CURSOR 10,0:PRINT SC
560 RETURN
570 REM        ﾊﾟｰﾝ!!
580 FOR I=1 TO 30
590 LINE BX+4,BY+4,INT(RND(1)*300)+1,INT(RND(1)*200)+1
600 MUSIC"+A0":NEXT:MUSIC"R9":GRAPH C
610 CURSOR 14,10:PRINT"[GAME OVER]"
620 CURSOR 14,12:PRINT"SCORE:";SC
630 IF SC>HI THEN HI=SC:CURSOR 14,14:PRINT"You get HI-SCORE!"
640 CURSOR 14,16:PRINT"TRY AGAIN?(Y/N)"
650 GET A$:IF A$="Y" GOTO 170
660 IF A$<>"N" GOTO 650
670 CONSOLE S0,24,N:END
```

★変数リスト

BA$……風船のグラフィックキャラクタ
KA$……かごのグラフィックキャラクタ
SP$……スペースのグラフィックキャラクタ
MU$……BGM用
HI, SC……ハイスコア, スコア
MX, MY……かごの座標
BX, BY……風船の座標
XB, BN……風船を左右に揺らす
C……穴のX座標
MU……BGM用

★プログラムの説明

100〜130　グラフィックキャラクタ設定
140〜160　初期設定1
170〜190　初期設定2
200〜280　画面設定
290〜460　メインルーチン(風船の動き)
470〜560　スクロール
570〜670　ゲームオーバー

★チェックポイント

どっかで見たようなゲームだけどやってみると思わず熱中！

ところがキー操作で少々まごついてしまった。Downはやはり"2"の方がいいのでは？

そこで280行と410行の5を2にすればOK。

また530行の0.2を0.5くらいにすればハートが多くなるし、520行の最後の5を大きくすると穴が広がる(その場合は510行の20を小さくすること)。

●MZ-2000 MZ-80B

The Universe

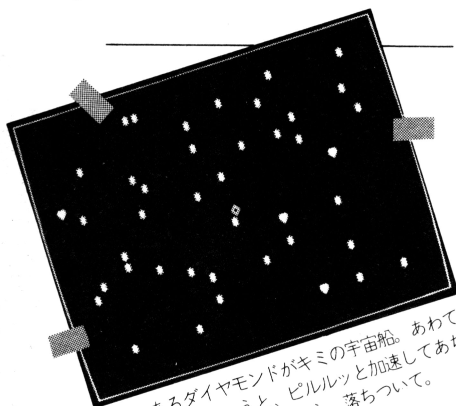
一画面

■FOR MZ-80B
MZ-2000・2200



By 羽入則和

今回のプログラムは、もともとショートプログラム用に作ったものですが、短くしてみたら、1画面になってしまいました。ぼくは、今、MZ-80BとX1Cを持っていて、マイコン歴2年。これから、どんどんプログラムを投稿したいと思います(羽入則和)。



中央にあるダイヤモンドがキミの宇宙船。あわててキーを押しちゃうと、ピルルッと加速してあちこちにぶつかってしまうから、落ちついて。

まず、等加速度運動と等速度運動の違いを説明したい(そのほうがゲームを説明しやすいんだもんね)。

等加速度運動とは、同じ加速をずっと続けていく運動。つまり、どんどん速くなっていくのだ。物が上から下に落ちるのは、等加速度運動。

等速度運動とは、もっと単純に、同じスピードで運動すること。

以上説明おわり。チャンチャン。

遊び方

2D-SP-33の空間にワープしたキミは、敵のバリヤーで囲まれた小惑星群に出た。あちこちに散らばるハート型宇宙船の中にはとらわれの人々が……。小惑星やバリヤーにぶつからないよう、♥にたどりつき人々を救出してほしい。

2468キーは、それぞれの方向に等加速度運動をするボタンだ。だから押したとたん、みるみるスピードがあがりとんでもないことになる。そこでスペースキーをプッシュ。運動は、そこから穏やかな等速度運動に変わる。

この2つの動きを利用して、キミは宇宙船を操作するわけだけど、結構操作が難しいんだよね。慣れるまで、あきらめずにガンバレ!

★えらぐ難しいけど、そこがいいのかも……。というところでバッチリ賞。

The Universe

```
10 CONSOLEC40:GRAPHC,01,I1:XX=160:YY=100:MX=5:MY=5:PX=5:PY=5:TEMPO7
12 LINE0,0,319,0,319,199,0,199,0,0:FORI=0TO40:RX=INT(RND(1)*35)+2:RY=INT(RND(1)
*20)+2:CURSORRX,RY:PRINT"*":NEXT:JA$="ﾊﾞﾘｱｰ ﾆﾌﾞﾂｶﾘ ｼｲﾊ GAME OVER Made by ﾁｬｲﾘ"
13 FORI=1TO5:RX=INT(RND(1)*35)+2:RY=INT(RND(1)*20)+2:CURSORRX,RY:PRINT"♥":NEXT
15 G$=CHR$(24)+"(-■■-("+CHR$(24):FORI=0TO7:CR$=CR$+CHR$(0):NEXT:TI$="000000":JB
$="ﾎｼﾆ ﾌﾞﾂｶﾘ GAME OVER Made by ﾁｬｲﾘ":MU$="E5E5E5C8R9"
20 GETA$:IF A$="6" THEN MX=1:PX=1
40 IFA$="4"THEN PX=0:MX=0
50 IFA$="2"THEN MY=1:PY=1
60 IFA$="8"THEN PY=0:MY=0
70 POSITION XX-4,YY-4:PATTERN-8,CR$:IFA$=" "THEN MX=5:MY=5:PX=5:PY=5
75 IF MX=1 THEN X=X+0.2
76 IF PX=0 THEN X=X-0.2
77 IF MY=1 THEN Y=Y+0.2
78 IF PY=0 THEN Y=Y-0.2
80 XX=XX+X:YY=YY+Y:IF(XX>=315)+(XX<=5)+(YY>=195)+(YY<=5)THENPRINTJA$:MUSICMU$:E
ND
90 POSITION XX-4,YY-4:PATTERN-8,G$
100 CX=INT(XX/8):CY=INT(YY/8):K$=CHARACTER$(CX,CY):IFK$="*"THEN CURSOR5,12:PRIN
TJB$:MUSICMU$:END
110 IF K$="♥" THEN SC=SC+1:MUSIC"+C3":CURSOR CX,CY:PRINT" ":IF SC=5 THEN CURSOR
5,12:PRINT"YOU ARE TIME ";TI$;" ﾋﾞｮｳ ﾃﾞｼﾀ":MUSIC"E5C3E5F5A0-A4-A2":END
500 GOTO 20
```

注・15行の+の次は「゛へ～[G][G]～へ゛」です。

★変数リスト

XX……自機のX座標
YY……自機のY座標
CR$……クリアグラフィックパターン
G$……自機のグラフィックパターン
TI$……開始からのタイム
MX, PX, MY, PY……キーが押されていたかの判定用

★プログラムの説明

10	初期設定
12	画面設定
13	ハートの表示
15	グラフィックパターン設定・タイマー0
20～60	キー入力
75～78	自機加速
80	バリアーにぶつかったか判定
100	星にぶつかったか判定
110	ハートにぶつかったか判定

★チェックポイント

1画面にしてはなかなか難かしい。テンキーを押したらすぐさまスペースキーを押さないとあっという間に加速してしまう。

そこで75～78行の0.2を0.1にすれば加速が少しはゆるやかになる。

星の数が多過ぎるので最初は少なく面クリアごとにだんだんふやせばいいのではないだろうか。そのためには、ENDで終り、またRUNさせるというのはよくない(しかし1画面におさめるのは大変だね)。

Space Reverse

一画面

■FOR MZ-80B

By 小原祐一

メダマ虫

神奈川県立神奈川工業高等学校のみなさーん！ と書くと目立つのでしょーかねー、ン？ 最近、土日に友だちのFM-7を触りに行きます。カラーはいいなあ。音も画面もすばらしいし……ワハハハ……ハーあーあ（小原祐一）。

どうして、宇宙にスイカがあるのだろう……。素朴な疑問を持ちつつも、あの腹赤いスイカがペッシャンコにつぶされる小気味よさを想像しながら、生理的に納得してしまう私……。

遊び方

宇宙パトロール艇、SR-JZZ(「とにかく飛行機です」と作者はいうのだが、そうか、飛行機か）は突然故障を起こし、近くの惑星に不時着。その星の名はスイカ星。この星では、常にものすごい風が吹き、土地に生えてる巨大なスイカが風で巻きあげられ、空からふってくるのだ……。

SCORE 000670 DAMAGE 060%

宇宙的規模のスイカ割り。これで1個でも撃ち落とすと、画面の白と黒が反転する。そして、スイカ食いゲームが始まるのだった。

注・2行のPRINT文の次は「"H SPACE REVERS～」です。

Space Reverse

```
 1 CONSOLES0,24C40 TEMPO7 POKE$952,0 X=20 Y=20 D=100 S=0 Z=0 U=0 GOSUB17
 2 PRINT"■ ■■■■■ ■■■■■■  SCORE ",RIGHT$("00000"+STR$(S),6)," DAMAGE ",RIGHT$("00
"+STR$(100-D),3),"%" IFD<=0GOTO14
 3 CURSORRND(1)$40,1 PRINT"O" GETA M=W INP@234,W IF(W=253)*(W<>M)GOTO10
 4 CURSORX,Y USR($8C4) USR(49152) X=X+(A=4)*D/100-(A=6)*D/100 X=X+(X>38)-(X<1)
 5 T$=CHARACTER$(X,Y) CURSORX,Y PRINT"W" USR($F14) IF(T$="O")*(Z=0)+(T$="+")THEN
D=D-20 CURSORX,Y PRINT"*" MUSIC"G5FE7D3EFDC7" GOTO2
 6 IFZ=0THENCONSOLEN GOTO3
 7 Z=Z-1 IFZ=20THENCURSORRND(1)$40,2 PRINT"●" MUSIC"D0"
 8 IFT$="O"THENMUSIC"+D0BR+E" S=S+10 GOTO2
 9 GOTO3                            DATA219,232,203,255,203,183,211,232,33,191
 10 Q$=CHARACTER$(X,Y-5) CURSORX,Y-5 PRINT"+" U=U+2 ONASC(Q$)-146GOTO11,12 MUSIC
"B0" CURSORX,Y-5 USR($8C4) GOTO4   DATA211,17,231,211,1,152,3,237,184,98,107,27
 11 MUSIC"+D0B+E+F" S=S+1000 GOTO2 DATA14,39,175,119,237,184,201
 12 CONSOLER Z=100-U S=S+50 MUSIC"+E0BR+D" ONSGN(U-99)GOSUB13 GOTO2
 13 CURSOR0,2 PRINT"O",R$, CURSOR0,5 PRINTR$,"●", U=60 Z=1 MUSICM$ RETURN
 14 CURSORX-1,Y-1 PRINT"\|/◆◆◆◆-*-◆◆◆◆/|\" MUSIC"C3DEFGABR+CRFRC" CURSOR12,10 P
RINT"PLAY AGAIN ? Y/N"
 15 GETA$ IFA$="N"THENPOKE$952,166 POKE3863,$30 CONSOLEN PRINT"@" END
 16 ON-(A$="Y")+1GOTO15,1
 17 RESTORE LIMIT49151 FORI=0TO28 READJ POKE49152+I,J NEXT POKE3863,7 R$="" FORI
=0TO18 R$=R$+"●O" NEXT M$="+C0+CR+C+CR+C+CR+C+C" RETURN
 18 REM SPACE REVERS 5 1984.4 by C.C.C.
```

上からバラバラとふってくるスイカ（○）を、[4][6]キーで左右によけながら、スペースキーでハンドブラスターを撃ち、スイカをクラッシュ。

ふつうの状態では、スイカにあたると一巻のおわりだけど、スイカをやっつけてからしばらくの間、世界は反転（reverse）する。こうなると、スイカに体あたりしてやっつけることができるのだ。

再びもとの状態にもどる少しまえには、"皮なしスイカ"（●）も落ちてくる。こいつをやっつけるとなんと1000点！

しばらくやっていると、反転時間が短くなってきて、皮なしスイカも出なくなってしまう。そして、ついに恐怖のスイカ軍団総攻撃になってしまう。ここをなんとか生きのびれば、再びもとのように反転するようになる。

ちなみに、ブラスターをムダ撃ちしすぎると、反転時間はすぐに短くなる。

★スイカの食べすぎでヨッシャ賞。〔参考〕'84・3、「マイコンBASICマガジン」『Pan Pan』。

★変数リスト

X,Y……プレイヤーの座標
D……ダメージ
S……SCORE
A……移動判定用
W……ブラスター判定用
V……撃ってからの時間
T$……新しい座標の判定用
Z……REVERSEの判定
Q$……ブラスターが落ちた位置にあるものの判定用
U……REVERSEの時間
R$……並んだスイカ
J……マシン語データのREAD用

★プログラムの説明

1	初期設定
2	スコア等表示
3～4	敵表示・プレイヤー移動
5～6	プレイヤー判断
7～9	REVERSE時の処理・マシン語データ
10～11	H・ブラスター処理
12～13	スイカにあたった時の処理
14	一面クリア処理
15	ゲームオーバー
16	マシン語書き込み

★チェックポイント

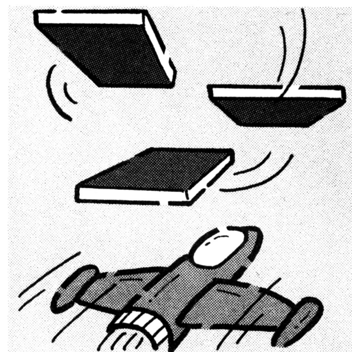
最初見た時ただのスクロールゲームかと思ったが画面が反転（REVERSE）して自機が強くなるというアイディアはなかなかよい。

ネビウス

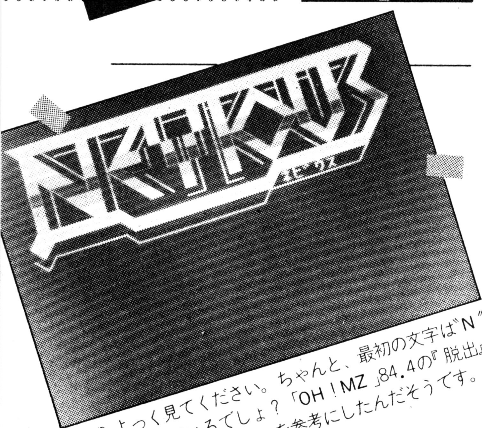
■FOR MZ-700 Hu-BASIC



By 園田 仁



これだけ長いプログラムがのるとは思いませんでした。このゲームは、HI-SCOREが出ず、ミサイルを撃てば画面が止まるというみじめなプログラムです。だから、いろいろつけ加えてみてください（園田 仁）。



1 よっく見てください。ちゃんと、最初の文字は"N"になっているでしょ？「OH！MZ」84.4の『脱出』で使われたタイトルを参考にしたんだそうです。

ちょっとねむたいゼビウス。だから、ネビウス。

遊び方

タイトルからして、どういうゲームかはおわかりですね。

カーソルキーで4方向に動きながら、スペースキーでミサイル発射。7つの面を次々に突破してゆくのだ。

〔第1面〕2タイプの基地が出てくる。この中心にビームをあてると破壊できるのだ。"＊"は地中から垂直にビームを出していて、ミサイルもさえぎってしまうやっかいもの。

〔第2面〕例の破壊不能の空飛ぶ板が群となって襲ってくるなかをよけながら進んでいく。

〔第3面〕"☒"は敵の倉庫。十字型のやつは敵の機雷で、夜になると端が光る。

〔第4面〕"☒"が左右を行ったりきたり。破壊可能。これも夜になると穴の淵が光る。

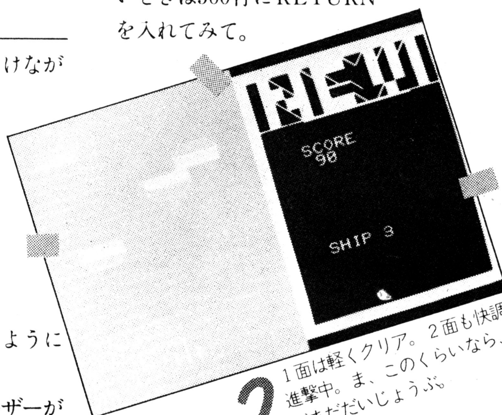
〔第5面〕谷川。横にあたらないように突き進んでいく。

〔第6面〕壁と壁のあいだをレーザーが飛んでいる。レーザーのとだえたときを見はからって進む。

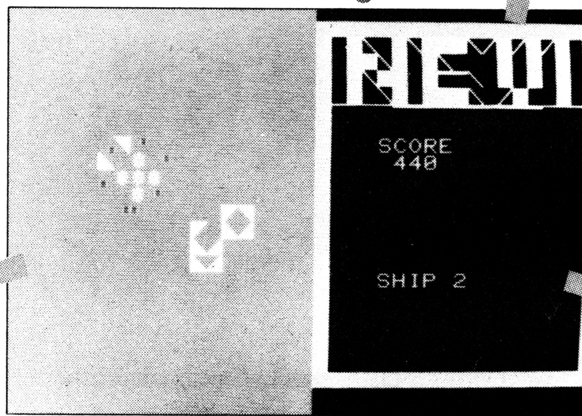
"○"がワープして追ってくるが、これは破壊不能。逃げるしかない。

〔第7面〕妙な飛行体が自機の手前まできて、宙返りしながら"○"を発射して逃げていく。表を向いているときだけ破壊可能。

★も、サイコー賞。全部の場面を見たいときは560行にRETURNを入れてみて。



2 1面は軽くクリア。2面も快調に進撃中。ま、このくらいなら、まだまだだいじょうぶ。



3 第4面に突入したとたん、ドコーンとやられてしまった。1ラウンド走りきるまで、あと4面をクリアしなくちゃいけないのだ。プログラム改造の誘惑に耐え、自力で新しい面を見たい！

★変数リスト

X, Y……自機の座標
R……メインルーチンループ数
A……どの場面に行くか
CL……バックカラー
TY……ミサイルY座標
SS……スコア増分
SC……スコア
I( )……回転壁キャラ用
X( ), Y( )……回転壁の座標
ZX( ), ZY( )……敵移動座標
SX……川のX座標
EY, XK……壁のスキマの座標
D……敵の移動判定用
DX, DY……敵の座標

★プログラム説明

10〜140	初期設定
150〜370	メインデータ
380〜440	メインルーチン
450〜610	自機移動およびミサイル発射判定ルーチン
620〜710	ミサイル移動および爆発判定ルーチン
720〜810	爆発ルーチンおよびスコア
820〜940	END判定
950〜1800	サブルーチン群
1810〜2080	オープニング
2090〜2120	END処理

★チェックポイント

またゼビウスもどきかと思いつつRUNするとタイトルはきれいだし、各キャラクタもなかなかだし、スピードもあり、十分楽しめる。そして各面とも変化があって次の面を見たくなる。

またプログラムもきれいにサブルーチン化されていてとても読みやすい。

ネビウス

```
10 CONSOLE
20 DEFINT A-Z:TEMPO7
30 X=9:Y=15:CL=4:B=0:SX=8:DX=10:D=1:DY=1:
:SC=0:HSC=0:M=4
40 DIM X$(4),ZX(3),ZY(3),Y(3),X(3),I(3)
50 X$(1)="■■■■⊞⊞⊞⊞     "
60 X$(2)="◢■■◣⊞⊞⊞⊞⊞■■■"
70 X$(3)="■■■■⊞⊞⊞⊞■■■■"
80 X$(4)="■■■■⊞⊞⊞⊞◥■■◤"
90 COLOR,0:CLS:GOSUB 1820
100 COLOR,0:CLS:GOSUB 1950
110 TEMPO 7
120 CONSOLE0,25,0,21
130 FOR I=1 TO 3:Y(I)=1:X(I)=(I-1)*6+2:I

(I)=I:NEXTI
140 FOR I=1 TO 3:ZY(I)=1:ZX(I)=(I-1)*6+2
:NEXTI
150 '--------------------------------
160 COLOR,4:CLS:R=200:A=6:CL=4:GOSUB 390
170 COLOR,0:CLS:CL=0:GOSUB 390
180 '--------------------------------
190 COLOR,4:CLS:R=100:A=1:CL=4:GOSUB 390
200 COLOR,0:CLS:CL=0:GOSUB 390
210 '--------------------------------
220 COLOR,4:CLS:R=200:A=2:CL=4:GOSUB 390
230 COLOR,0:CLS:CL=0:GOSUB 390
240 '--------------------------------
250 COLOR,4:CLS:R=100:A=3:CL=4:GOSUB 390
260 COLOR,0:CLS:CL=0:GOSUB 390
270 '--------------------------------
280 COLOR,1:CLS:R=200:A=4:BCL=4:CL=1:GOS
UB 390
290 BCL=0:GOSUB 390
300 '--------------------------------
310 COLOR,4:CLS:C=0:A=5:CL=4:GOSUB 390
320 COLOR,0:CLS:C=0:CL=0:GOSUB 390
330 '--------------------------------
340 COLOR,4:CLS:A=7:CL=4:GOSUB 390
350 COLOR,0:CLS:CL=0:GOSUB 390
360 '--------------------------------
370 GOTO 160
380 '------------ S  MAIN -----------
390 FOR I=0 TO R
400 ON A GOSUB 960,1030,1130,1260,1320,1
500,1630
410 IF A=1 OR A=3 THEN GOTO 430
420 GOSUB 460
430 NEXT I
440 RETURN
450 '  ------------  MY CAR---------
460 A$=INKEY$(0)
470 IF A$="⊞" ANDX>1 THEN X=X-1:S$="⊞
 ":GOTO 530
480 IF A$="⊞" ANDX<17 THEN X=X+1:S$="⊞
 ":GOTO 530
490 IF A$="⊞" ANDY>7 THEN Y=Y-1 :S$="
⊞⊞⊞⊞   ":GOTO 530
500 IF A$="⊞" ANDY<20 THEN Y=Y+1:GOTO 53
0
510 IF A$=" " THEN:MUSIC"+B0":GOSUB630
520 S$="   "
530 COLORCL,CL:CURSOR0,0:PRINT CHR$(15)
540 COLOR7,CL:CURSORX,Y:PRINT"H┤⊞⊞⊞|"
550 COLOR5,CL:CURSOR X,Y+1:PRINTS$
570 IF CHARACTER$(X+1,Y-2)<>" "THENGOSUB
830
580 IF A=1 THEN RETURN
590 IF CHARACTER$(X,Y-1)<>" " OR CHARACT
ER$(X+2,Y-1)<>" "THENGOSUB830
600  IF CHARACTER$(X+1,Y-2)<>" "THENGOSU
B830
610 RETURN
620 '  ------------TAMA  ---------
630 TY=Y-2
640 COLOR7,CL:CURSOR X+1,TY:PRINT"♀⊞⊞ ":
650 TY=TY-1
660 C$=CHARACTER$(X+1,TY)
670 IF C$="◘" THEN SS=10:GOSUB 730:RETUR
N
680 IF C$="◢" OR C$="/"  THEN SS=50:GOSU

B 730:RETURN
690 IF C$="●" AND A=7 THEN SS=200 GOSUB!
770 :GOTO770
700 IF C$<>" " OR TY=0 THEN COLORCL,CL:C
URSOR X+1,TY+1:PRINT" ":RETURN
710 GOTO 640
720 '      ----------- BOMB  ---------
730 COLOR7,CL:CURSOR X,TY-1:PRINT"\|/⊞⊞⊞
⊞- -⊞⊞⊞⊞/|\";:MUSIC"-C0"
740 COLOR2,CL:CURSOR X,TY-1:PRINT" . ⊞⊞⊞
⊞...⊞⊞⊞⊞ .  ":BEEP1:BEEP1:BEEP0:PAUSE.4
750 CURSOR X,TY-1:PRINT":::⊞⊞⊞⊞: :⊞⊞⊞⊞::
:":PAUSE1
760 CURSOR X,TY-1:PRINT"   ⊞⊞⊞⊞   ⊞⊞⊞⊞
 "
770 COLOR3,0:CONSOLE:SC=SC+SS
780 IF SC>50000! THEN 2100
790 COLOR3,0:CURSOR 25,9:PRINT SC
800 CONSOLE0,25,0,21
810 RETURN
820 '------------ END----------------
830 COLOR3,CL:CURSOR X,Y-1:PRINT" * ⊞⊞⊞⊞
***⊞⊞⊞*":BEEP1:BEEP0:BEEP1:BEEP0:PAUSE2
840 FOR J=0 TO 2*3.14 STEP3.14/5
850 E=4*SIN(J)
860 N=4*COS(J)
870 COLOR2,CL:PSET(X*2+2+E,Y*2+N)
880 NEXT J
890 BEEP0:MUSIC"-E0-D0":PAUSE 10
900 M=M-1:CONSOLE:COLOR3,0:CURSOR 29,16:
PRINT M
910 IF M=0 THEN 2100
920 CONSOLE0,25,0,21:COLOR,CL:CLS
930 X=10 Y=15:C=0
940 RETURN
950 ',  --------- SUB1--------------
960 FOR C=1 TO 3
970 I(C)=I(C)+1:IF I(C)=5THEN I(C)=1
980 Y(C)=Y(C)+3:IF Y(C)>22 OR RND(1)>.95
THEN Y(C)=1:X(C)=RND(1)*15+1
990 CURSORX(C),Y(C):COLOR1,CL:PRINT X$(I
(C))
1000 GOSUB 460
1010 NEXT C:RETURN
1020 '  --------- SUB2--------------
1030 IF RND(1)>.8THEN ON INT(RND(1)*3)GO
SUB 1060,1090,1090
1040 RETURN
1050 '  -- --- -- --- -- -- -- -- --
1060 CURSOR INT(RND(1)*17)+1,1:COLOR5,7:
PRINT"◥⊞⊞◢";:COLOR1,5:PRINT"⊞◢⊞⊞◥"
1070 RETURN
1080 '  -- --- -- --- -- -- -- -- --
1090 IF CL=4 THEN GOTO 1100ELSE 1110
1100 CURSOR INT(RND(1)*17)+1,2:COLOR5,7:
PRINT"■⊞■";:COLOR5,0:PRINT"⊞⊞■■⊞⊞⊞■":RET
URN
1110 CURSOR INT(RND(1)*17)+1,2:COLOR2,0:
PRINT"■⊞■⊞⊞⊞■⊞■":RETURN
1120 '  --------- SUB3--------------
1130 FOR C=1 TO 3
1140 ZY(C)=ZY(C)+3:IF CHARACTER$(ZX(C)+1
,ZY(C))=" "THEN ZY(C)=1:ZX(C)=RND(1)*16+
1
1150 IF ZY(C)>20 OR RND(1)>.95 THEN ZY(C
)=1:ZX(C)=RND(1)*15+1
```

●MZ-700

```
1160 T=RND(1)*2
1170 IF T=0 AND ZX(C)<15 THEN ZX(C)=ZX(C
)+1
1180 IF T=1 AND ZX(C)>1 THEN ZX(C)=ZX(C)
-1:BEEP1:BEEP0
1190 IF CL=4 THEN GOSUB1220 ELSE GOSUB 1
230
1200 GOSUB 460
1210 NEXT C:RETURN
1220 CURSORZX(C),ZY(C):COLOR7,4:PRINT" ◤
田田 ◣";:COLOR5,4:PRINT"田◥ 田田◢ ":RETURN
1230 CURSORZX(C),ZY(C):COLOR2,0:PRINT" ╱
╲ 田田田田 ╲╱ ":RETURN
1240 C=C+1
1250 '   --------- SUB4--------------
1260 S=RND(1)*4
1270 IF SX>1 AND S=1 THEN SX=SX-1
1280 IF SX<13 AND S=2THEN SX=SX+1
1290 COLOR BCL,BCL:CURSOR0,1:PRINT"■■■■■
■■■■■■■■■■■■■■"
1300 COLOR1,1:CURSORSX,1:PRINTSPC(6):RET
URN
1310 '   ------------ SUB5 -----------
1320 IF RND(1)>.85 AND C=15 THEN IF CL=4
 THEN GOSUB1470 ELSE GOSUB 1480
1330 COLOR6,6:CURSOR INT(RND(1)*18)+1,1:
PRINT" "
1340 IF C=21 THEN C=0
1350 IF C=0 THEN XK=RND(1)*11+2:EY=1:GOS
UB 1420
1360 C=C+1
1370 EY=EY+1
1380 COLOR6,CL:CURSORXK+1,EY:PRINT E$
1390 IF RND(1)>.93THEN E$="----":ELSE E$
=" "
1400 COLOR6,CL:CURSORXK+1,EY:PRINT E$
1410 RETURN
1420 COLOR1,5:CURSOR1,1:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
1430 COLOR5,CL:CURSOR1,2:PRINT"◥■■■■■■■■
■■■■■■■■■◤"
1440 COLOR1,CL:CURSOR XK,1:PRINT"◣";SPC(
4);"◢"
1450 COLOR1,5:CURSOR XK,2:PRINT "◥";SPC(
4);"◤"
1460 RETURN
1470 COLOR 4,0:CURSOR X+1,Y-5:PRINT"◘":R
ETURN
1480 COLOR 5,0:CURSOR X+1,Y-5:PRINT"O":R
ETURN
1490 '   ------------ SUB 6-----------
1500 L=INT(RND(1)*7)+1
1510 IF L>2 THEN 1540
1520 K=INT(RND(1)*19)+1
1530 COLORL,CL:CURSORK,1:PRINT"*"
1540 UX=RND(1)*16+1:ON INT(RND(1)*25)GOS
UB 1570,1600
1550 RETURN
1560 '  -- --  -- --  --- -- -- --- ---
1570 COLOR5,0:CURSOR UX,2:PRINT"■ ■田田■"
;:COLOR5,5:PRINT"田田田 "
1580 COLORCL,2:CURSOR UX+1,2:PRINT"◘"
1590 RETURN
1600 COLOR7,5:CURSOR UX,1:PRINT"▮";:COLO
R5,2:PRINT"◘";:COLOR5,1:PRINT"▮"
1610 RETURN

1620 '------------ TRS  -----------
1630 ON D GOSUB 1720,1740
1640 IF DY>Y-8 AND D=1 AND DY>5 THEN D=2
 GOSUB 1680
1650 IF RND(1)>.9 ANDD=2 THEN GOSUB 1690
1660 RETURN
1670 '-----------------
1680 CURSOR DX,DY:COLOR7,CL:PRINT"◢田◣";:
COLOR5,7:PRINT"田田■";:COLOR5,CL:PRINT"田田田
◥▀◤田田田田    ":PAUSE1:BEEP1:BEEP0
1690 COLOR5,CL:CURSOR DX+1 ,DY+3:PRINT "
O"
1700 RETURN
1710 '-----------------
1720 DY=DY+1:CURSOR DX,DY:COLOR7,CL:PRIN
T"◢▁◣";:COLOR5,7:PRINT"田田田田■田■";:COLOR2,
7:PRINT"田田●";:COLOR5,CL:PRINT"田田田◥ ◤"
1730 RETURN
1740 DY=DY-1:CURSOR DX,DY:COLOR7,CL:PRIN
T"◢ ◣";:COLOR1,5:PRINT"田田田■";:COLOR5,7:P
RINT"田田.田.";:COLOR5,CL:PRINT"田田田田◥ ◤";:C
OLORCL,CL:PRINT"田田田田   田田田田    "
1750 IF DY=1 THEN GOSUB1780:D=1
1760 RETURN
1770 COLOR2,CL:CURSOR DX,DY:PRINT"XXX田田田
田XXX田田田田XXX":MUSIC"-DC1"
1780 COLOR5,CL:CURSOR DX,DY:PRINT"    田田田
田    田田田田O O":D=1:DY=1
1790 D=1:DY=1:IF RND(1)>.85 THEN DX=X EL
SE DX=RND(1)*16+1
1800 RETURN
1810 '--------------------------------
1820 COLOR,4:CLS
1830 COLOR7,4:PRINT:PRINT:PRINT
"田田田◥■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■◤"
1840 PRINT
"田田田田◣╲—■ ├—◢■├—■├—╱◢▲┤■┤■├╱◢"
1850 PRINT
"田田田田■╲ ■ | ◢╱■|  ■|■╱◢◥■ ■ |■╱◢"
1860 COLOR5,4:PRINT
"田田田田◥◣■ ◣■  ■|■|■◢  ◥■ | ■ ◥◣"
1870 COLOR1,4:PRINT
"田田田田 ◥◣■ ◣—  ■|■|■◣  ◢■ | ■ ╲◣"
1880 COLOR5,4:PRINT
"田田田田 | ◥■ | ◥╲  ■  |■◥◢╲◥◢  ╱◢"
1890 COLOR7,4:PRINT
"田田田田   ◥■ |  ◥╲ ■  |■ ╲▼  ╲▼ ╱◢"
1900 PRINT
"田田田◢■■■■■◣    ─  ─   ◢■■■■■■■■◤"
1910 PRINT
"田田田▲    ◥■■■■■■■■■■■■■◤ネビウス  ╱"
1920 PRINT
"田田田╲╱────────╲_______________╱──────"
1930 MUSIC"+C5R1B7R1A5R1G6R1E7R3E4R1D7R1
C4R2D5R1C5R2D8R2C5D5E9"
1940 RETURN
1950 CONSOLE
1960 COLOR6,0:CURSOR 21,1:PRINT STRING$(
19,"■")
1970 FORI=2 TO 21
1980 CURSOR 21,I:PRINT"■";SPC(17);"■"
1990 NEXTI
2000 CURSOR 21,22:PRINT STRING$(19,"■")
2010 COLOR5,0:CURSOR 23,2:PRINT
"■╲ ■◥■■■╲╱■╱■╱■"
2020 CURSOR 23,3:PRINT              "■■◣■
■╲   ■ ■ ■"
2030 CURSOR 23,4:PRINT              "◥◣■■
■▔▔╲ ■ ■ ■"
2040 CURSOR 23,5:PRINT              "■ ╲■
■■■╲ ◢■  ■"
2050 CURSOR 22,6:PRINT              "────
──────────"
2060 COLOR3,0:CURSOR 25,8:PRINT"SCORE田田田
田田O"
2070 CURSOR 25,16:PRINT"SHIP 4"
2080 RETURN
2090 '-------------------------------
2100 GOSUB1820
2110 COLOR1,4:CURSOR 5,15:PRINT"SCORE= "
;SC
2120 MUSIC "E8"
```

パックンランナー

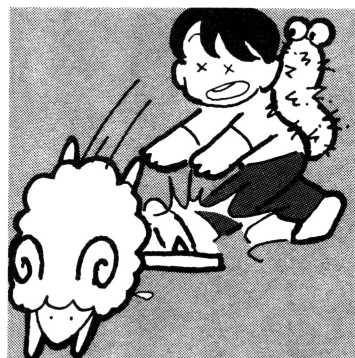
一画面 ■FOR MZ-700 Hu-BASIC

By とむきゃつと





へい！ えぶりばでい、りっすん！ オレの名前はとむきゃつとっていうんでい。オレは中央中バレー部なんでい。もう1本の自信作のほうは見事にボッでい。がってむでい！ テクポリなんかきらいでい（とむきゃつと）。



ゲームタイトルから、パックマンのようなゲームを想像した人は負け（なんのこっちゃ)。単に、羊飼いが走りまわるというゲームなのです。

遊び方

ふつうなら、こんな山は自衛隊によって封鎖されているはずなんだけど……。なにしろ、地雷はあるわ、毒を持ったおじゃま虫はいるわで、危険なことこのうえない。

でも、前世にどんな悪いことをしでかしたのか、キミはこの山を走りまわって、羊たちをつかまえなくてはならないのだった。

カーソルキーを使って、ランナーを上下左右に動かしながら、"π"によく似た羊を10匹つかまえよう。

"#"は地雷。もちろん、踏んでしまったら爆発しちゃう。

画面の上から、ピリピリピリピリとランナーを追っかけてくる"●"は、おじゃま虫だ。ただジャマをするだけじゃなくて、恐ろしい毒でランナーを倒してしまうのだ。

でも、おじゃま虫にも弱点がひとつある。それは、急には曲がれないことだ。そこで、うまく誘いこんで、地雷にぶつからせちゃおう。おじゃま虫も地雷を踏んだら死んでしまうのだ。

こいつさえいなくなれば、あとは動かない地雷だけ。1面クリアするのはラクラクなのだ。

★羊や人のキャラクタをできあいのキャラクタでごまかしてないところは立派。でも、ゲームとしてきゃっきゃっと楽しむにはもうひとつ何かがたりないな……。ま、ヨッシャ賞というところでしょうね。



羊が1匹、羊が2匹……いかん、眠くなってきた。増殖しながら追っかけてくるおじゃま虫の追撃をかわして、はやく羊を10匹つかまえてくれ。

パックンランナー

```
10 DEFINTA-Z:FORI=1TO2:F(I)=0:C(I)=0:K(I
)=I*12:NEXT:COLOR2,0:CLS:TEMPO 7
20 FORI=0TO30:Q=RND(1)*30+5:W=RND(1)*15+
4:LOCATE Q,W:PRINT"#";:NEXT:COLOR 5
30 FORI=0TO20:Q=RND(1)*30+5:W=RND(1)*15+
4:LOCATEQ,W:PRINT"▼";:NEXT
40 X=18:Y=1:U=0:B$="#":N$="●"
50 A$=INKEY$(0):IFA$="←" AND X>5 X=X-1
60 COLOR 6:IF A$="→" AND X<35 X=X+1
70 IF A$="↑" AND Y>3 Y=Y-1
80 IF A$="↓" AND Y<21 Y=Y+1
90 S$=SCRN$(X,Y,1):LOCATEX,Y:PRINT"$":IF
S$="▼" S=S+10:U=U+1:BEEP:IF U=10 GOTO10
100 COLOR4:IF S$=" " OR S$="▼" GOTO 120
110 BEEP 1:LOCATE X,Y:PRINT"*":LOCATE 16
,12:PRINT" GAME OVER ":PLAY3,"BAGF":END
120 FORJ=1TO2:IFF(J)=1 GOTO140 ELSE IFC(
J)=3 G=SGN(X-K(J)):H=SGN(Y-L(J)):C(J)=0
130 C(J)=C(J)+1:K(J)=K(J)+G:L(J)=L(J)+H:
D$=SCRN$(K(J),L(J),1):LOCATE K(J),L(J):P
RINT N$;:IF D$=B$ F(J)=1:S=S+20:PLAY"B"
140 NEXT J:LOCATE 9,0:PRINTS:LOCATE X,Y:
PRINT" ";:GOTO 50
```

★変数リスト

F( )……おじゃま虫のフラグ
C( )……おじゃま虫のカウンター
K( )……おじゃま虫のX座標
L( )……おじゃま虫のY座標
X, Y……羊飼いの座標
U……つかまえた羊の数
A$……キー入力用
B$……地雷のキャラクタ
N$……おじゃま虫のキャラクタ
S$……羊飼いの新しい座標にあるキャラクタ
D$……おじゃま虫の新しい座標にあるキャラクタ
S……スコア

★プログラム説明

10	初期設定
20	地雷をランダム表示
30	羊をランダム表示
40	各種設定
50〜80	キー入力および処理
90	羊飼いの新しい座標判定、羊ならスコアアップ
110	地雷をふんだ。ゲームオーバー処理
120	おじゃま虫の移動処理
130	おじゃま虫の新しい座標判定、地雷だったらフラグが立つ
140	スコア表示・羊飼いを消す

Mimsy SOS

■FOR X 1(C,D)



By 山脇直樹

PCGをあまあく見て、データを方眼紙からほとんど手作業で変換し、寝不足になってしまった。同じ天文部の友だちから「最近暗いんとちゃう?」といわれながら、高校2年になった不幸(?)の青年です(山脇直樹)。





1 シュルルルン♥とミムジーが空から落ちてくる。地上のトランポリンを動かして、ミムジーの危機を救え!

男の子が、なにかでガンバルときってのは、その背後に必ず女の子の影があるもんだ。そこらへんを鋭くついたキャラクタゲーム。

遊び方

ゲームの内容はただひとつ。空から落ちてくるミムジーをトランポリンで助ける、というもの。

ミムジーは、どうやらキミのことを「ケイ」だと思ってるらしいから、そのつもりで。

ミムジーは、右ななめ下にフワーッと落ちてくる。キミは、スペースキーのみで、トランポリンを動かして、うまくミムジーをトランポリンで受けてほしい。

でも、このトランポリン操作、最初は結構難しいんだ。

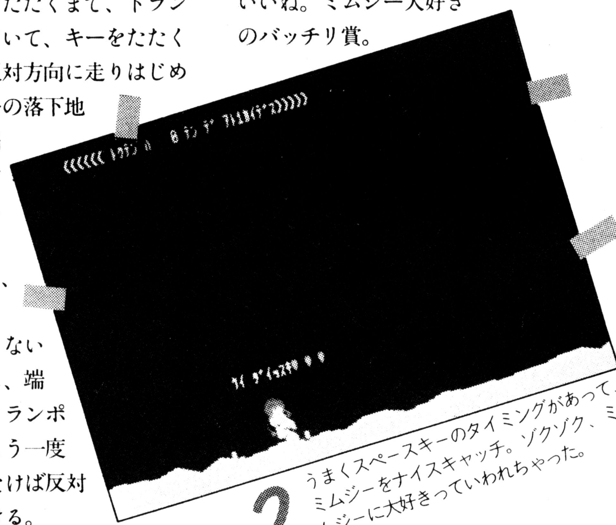
スペースキーをたたくまで、トランポリンは止まっていて、キーをたたくと同時に画面の反対方向に走りはじめるだけ。ミムジーの落下地点をすばやく見当つけて、タイミングよく押さなくちゃならない。

途中で止めたり、方向転換したり、なんてことはできないんだよね。ただし、端にたどりつくとトランポリンは止まり、もう一度スペースキをたたけば反対方向に走りつづける。

失敗したら、「ケンナンカドウァイキライ! ワーン! フウェーン!」とミムジーが怒っちゃう。成功したら、「ケイ ダイッスキ♥♥♥」。

3回ミスしたら「モウゼッコウヨフン!」と出て、ゲームオーバー。

★ゲームは単純だけど、キャラクタがいいね。ミムジー大好きのバッチリ賞。



2 うまくスペースキーのタイミングがあって、ミムジーをナイスキャッチ。ゾクゾク、ミムジーに大好きっていわれちゃった。

★変数リスト

c$(1)	ミムジーのキャラクターパターン
c$(2)	スペースのキャラクターパターン
s$( )	トランポリンのキャラクターパターン
x,y	ミムジーの座標
xx,yy	スペースの座標
cc	トランポリンのX座標
c,f	トランポリンの移動及び反転用
ch	ミムジーの残りの数
k	スペースキー入力があったかどうかのフラグ用
sc	スコア

★プログラムの説明

1000	初期設定
1010	スコア,回数表示
1030〜1040	ミムジー消去・表示
1060〜1070	キー入力判定・トランポリン移動
1080	トランポリン表示
1100	ミムジーの落ちたところはトランポリンか判定
1130	トランポリン表示
1140〜1150	トランポリンが画面からはみ出ないようにする処理
1160〜1180	ミムジーが地面に落ちた時の処理
1190〜1220	ゲームオーバー
1230〜1240	ミムジーがトランポリンに乗った時の処理
1250〜1310	PCG設定
1330〜1440	キャラクター設定および画面作成
1450〜1580	PCG用DATA
1590〜1700	オープニングタイトル

★チェックポイント

キャラクターはいいのに、音がないので今一歩、音を入れてみよう

```
1025 SOUND 0,1*3:
     SOUND 1,0:SOUND
     7,62:SOUND 8,15
1095 SOUND 8,0
```

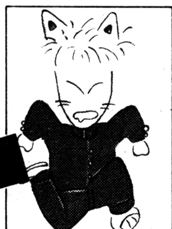
他にも楽しい効果音を入れてみては?

```
1000 PRW:WINDOW:DIMs$(3):WIDTH 80:SCREEN0,0,0:f=-5:g=1:c=5:ch=3:K=0:GOSUB1250:GO
SUB1590
1010 CGEN0:LOCATE 0,0:PRINT TAB(8)USING"<<<<<< ﾄｸﾃﾝ ﾊ ### ﾃﾝ ﾃﾞ ｱﾄ#ｶｲﾃﾞｽ>>>>>
";sc;ch :CGEN1
1020 FOR i=1 TO 19:CGEN1
1030 LOCATExx,yy;PRINTc$(2)
1040 LOCATE x,y:PRINTc$(1)
1050 xx=x:yy=y :CGEN0
1060 IF K=1THEN c=c+f:GOSUB 1130 ELSE IF STRIG(0) THEN K=1:f=f*-1:c=c+f:LOCATEcc
,22:PRINTs$(3)
1070 x=x+1:y=y+1:cc=c
1080 LOCATE c,22:COLOR1:PRINT s$(g):COLOR7
1090 NEXT i:CGEN0
1100 IF CHARACTER$(xx+2,yy+3)="■" THEN 1230 ELSE 1160
1110 x=INT(RND(1)*40):y=1
1120 GOTO 1010
1130 LOCATEcc,22:PRINTs$(3)
1140 IF c>65 THEN c=65:K=0:RETURN
1150 IF c<10 THEN c=10:K=0:RETURN ELSE RETURN
1160 CGEN 0:LOCATE xx-2,yy-3:PRINT"ﾜｰｰｰﾝ!":FOR y=1 TO 500:NEXT y
1170 CGEN 0:LOCATE xx-4,yy:PRINT"ﾌｳｴｰｰﾝ!":FOR y=1 TO 500:NEXT
1180 LOCATE xx-6,yy-5:PRINT"ｹｲﾅﾝｶ ﾄﾞｳｧｲｷﾗｲ!":FOR y=1 TO 500:NEXT
1190 IF ch=1 THEN CSIZE2:LOCATE 10,10: PRINT#0"ﾓｳｾﾞｯｺｳﾖ ﾌﾝ!":CSIZE:GOSUB 1210:CL
S:BEEP:GOTO1110
1200 FOR h=0 TO 120:NEXT:ch=ch-1:CLS:  GOTO1110
1210 LOCATE 13,13:INPUT"Hit return Key to starte";n
1220 ch=3:g=1:sc=0:RETURN
1230 sc=sc+10:CGEN0:LOCATEc,22:PRINTs$(2):LOCATExx,yy:CGEN1:PRINTc$(1):LOCATExx-
3,y-3:CGEN0:PRINT"ｹｲ ﾀﾞｲｯｽｷ";:COLOR 2:PRINT"♥ ♥ ♥":COLOR 7:IFsc>300THEN f=8
1240 FOR y=1 TO 1200:NEXT:CLS:k=1:       GOTO 1110
1250 DEFCHR$(ASC(" "))=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000
")
1260 FOR t=49 TO 62
1270 FOR i=1 TO 3
1280 READa$:b$(i)=HEXCHR$(a$)
1290 NEXT i
1300 DEFCHR$(t)=b$(1)+b$(2)+b$(3)
1310 NEXT t
1320 CGEN 1
1330 c$(1) ="147;"+CHR$(31,29,29,29,29)+"258<"+CHR$(31,29,29,29,29)+"369="+CHR$(
31,29,29)+":>"
1340 c$(2) ="    "+CHR$(31,29,29,29,29)+"    "+CHR$(31,29,29,29,29)+"    "+CHR$(
31,29,29)+"  "
1350 my =180:nx=0:m=180
1360 FOR t=0 TO 150 STEP 5 :n=t*5-5
1370 LINE(n,m)-(nx,my),PSET,4
1380 my=m:m=INT(RND(1)*7)+176:nx=n
1390 NEXT t
1400 PAINT(100,199),4,4
1410 s$(1)="▀▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▀"+CHR$(31,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29)+"o—o
 o—o"
1420 s$(2)="▀▄          ▄▀"+CHR$(31,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29)+"o—▀▄▄▄▄▄
▄▀—o"
1430 s$(3)="              "+CHR$(31,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29,29)+"
  "
1440 RETURN
1450 DATA 0000000000000000,000002050a152a15,0000000000000000
1460 DATA 0000000003070602,0a05020508014101,0000000003070602
1470 DATA 0000000000000000,804020142a140000,0000000000000000
1480 DATA 0000000000000008,0055aa55aa55aa54,0000000000000008
1490 DATA 150a1508f73f0f07,8d5fbf5df7ffffff,1d0f1f0cf73f0f07
1500 DATA 00017a3b7b7b7b3b,f0017a3b7b7b7b3b,007b7b3b7b7b7b3b
1510 DATA 0000000000002088,0040a855aa55aacd,00000000000020cc
1520 DATA 64a81048a3c5c283,6ebd3aece8edd7db,6cb838ecd6cdc787
1530 DATA c4eaf9007c7e7f04,d7eaf9007c7e7f04,c7eefd81bcbebf04
1540 DATA 773f5fe7787e1f03,773f5fe7787e1f03,773f5fe7787e1f03
1550 DATA 0000000000000000,000000008040a040,0000000000000000
1560 DATA 0000000000008070,804028142a148070,0000000000008070
1570 DATA fcfefe3e0f0060f8,fcfefe3e0f0060f8,fcfefe3e0f0060f8
1580 DATA fcfefefc7eff00fe,fcfefefc7eff00fe,fcfefefc7eff00fe
1590 'opening
1600 CGEN1
1610 FOR gl=1 TO75 STEP 5:LOCATE gl,1:PRINTc$(1)
1620 LOCATE gl,11:PRINTc$(1)
1630 NEXT gl
1640 LOCATE 1,6:PRINTc$(1)
1650 LOCATE 71,6:PRINTc$(1)
1660 CGEN0 :LOCATE 10,8:CSIZE2: PRINT#0  "Mimsy S.O.S."
1670 LOCATE 35,10:PRINT"by NaoKi,YamawaKi":CSIZE
1680 LOCATE 19,17:PRINT"Hit [space] to starte"
1690 IF STRIG(0) THEN CLS:BEEP:RETURN
1700 GOTO 1690
```

3 でも失敗したら嫌われちゃう。3回もやったら、2度と立直れない「絶交」ものヨ、フン。

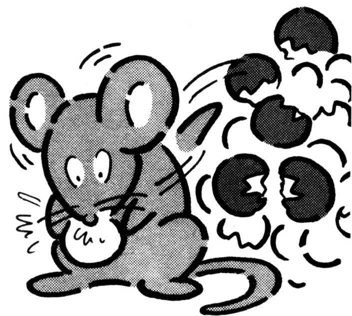
Defend Farm

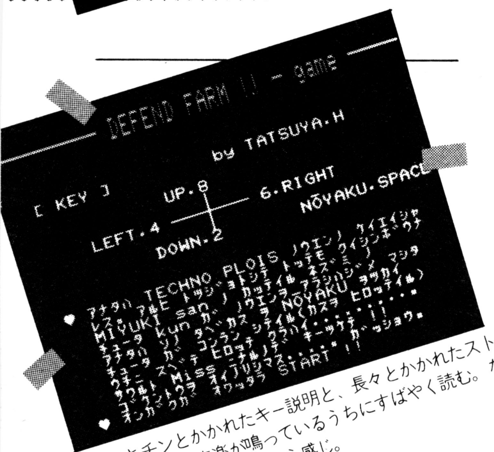
■FOR X 1(C,D)



By ロリポ

ぼくのすんでいるところは、あの市長リコールでゆーめーな富士宮市です。ぼくは友だちからロリコンと呼ばれ、"脱ロリしろ!"といわれるのですが、ロリコンはやめられない。あと「おかま」ともいわれます(ロリポ)。





1 キチンとかかれたキー説明と、長々とかかれたストーリーを音楽が鳴っているうちにすばやく読む。なんだか第1関門という感じ。

全国の農園経営者の方々、今日もおいしい果物やその他もろもろありがとう。もうすぐ、おいしいスイカの季節ですねえ。

遊び方

ここはテクポリ農園。あたり1面に、どうやらリンゴと思われる果物が栽培されている。

そこへもぐりこんだ、みゆきの飼いネズミ。こいつがすごい大食いで、片っぱしからリンゴをムシャムシャやったから、あたりはリンゴのカスだらけ。

そこでキミの使命だが、ネズミを一時混乱させる特殊な農薬を使いながら、このカスをひろいまくること。ただし、農薬のききめが切れたネズミに触れると、いきなりガブリとやられてワンダウンになるから気をつけて。

移動は[2][4][6][8]キーで、木やまわりの柵は通れないけれど、中にはもろい木もあって、通ると倒れてしまうことがある。

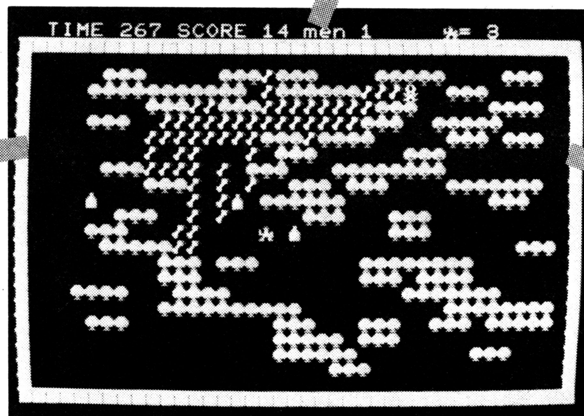
農薬は、適当な場所に置きっぱなしにして、ネズミに食わしちゃおうという計画。スペースキーで農薬を1つずつ置くことができる。

ただし、農薬の置かれる位置がちょっとわかりにくいので注意。

たとえば、右移動、上移動と続けて、スペースキーをたたくと左下のななめ方向に農薬が現れる。つまり、農薬を置くまえにたたいた左右、上下キーとは反対のななめ方向に出るってわけ。ちょっと練習すれば、思いどおりに置けるようになる。

ネズミが農薬を食べると背景が青になり、このときだけはネズミに触れてもだいじょうぶ。

ネズミにかまれたり、制限時間を越えたら1人減り、3人ダウンでゲームオーバー。★ちと無理な設定のような気がしてヨッシャ賞。



2 ななめになったひょうたんキャラクタこそ、リンゴの食いカス。あ〜あ、こんなに食いちらかして。農園のオジさんが真中でボー然としているうちにも、ネズミは狂ったように大暴れ。

★変数リスト

sc……スコア
s1……拾ったかすの数
s2……タイムと落ちたかすの数
s3……だぶったかすの数
s……キー入力用
x1,y1……自分の座標
x2,y2……カベにぶつかった時の処理
m1,n1……ネズミの座標
m2,n2……カベにぶつかった時ののの処理用
t1,t2……木の座標
u……残りの数
q1……混乱時のカウント
g……引いていく時間
d$……食べかすの判定用
a$……再プレイのキー入力用

★プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40〜 60	画面設定
70〜110	キー入力
120〜230	メインルーチン
240〜280	ネズミの移動
290〜300	NOYAKUを置く
310〜380	ゲームオーバー判定と処理
390〜450	PCG設定
460〜660	説明とタイトル
670〜690	SOUNDとMUSIC

★チェックポイント

ちょっとしたバグがあったがなかなか楽しめる。しかしこのままでは木に囲まれた空間ができてしまうことがあるので以下のように直してみよう。

50行のt2＝INT(RND＊20)+3を、t2＝INT(RND＊10)＊2＋3とすればOK。

```
10 INIT:WIDTH 40:TEMPO 110:CLICK OFF:SOUND 7,&B111000:GOSUB 390
20 z=z+1:CGEN 1:COLOR 7,0:IF h1=1 THEN u=0
30 DEFINT a-y:x1=INT(RND*37)+2:y1=INT(RND*21)+2
40 CLS 4:s1=0:s2=0:s3=0:d$="▓":LINE (0,1)-(39,24),"■",b:m1=INT(RND*37)+2:n1=INT(
RND*21)+2:f1=0
50 FOR i=0 TO 100:t1=INT(RND*32)+4:t2=INT(RND*20)+3
60 LOCATE t1,t2:PRINT "□□□":PLAY "d1":NEXT
70 a=INT(RND*4)+1:ON a GOSUB 240,250,260,270:s=STICK(0):IF STRIG(0) GOSUB 290
80 x2=0:y2=0:IF s=4 THEN x1=x1-1:x2=1:LOCATE x1+1,y1:PRINT " "
90 IF s=6 THEN x1=x1+1:x2=-1:LOCATE x1-1,y1:PRINT " "
100 IF s=8 THEN y1=y1-1:y2=1:LOCATE x1,y1+1:PRINT " "
110 IF s=2 THEN y1=y1+1:y2=-1:LOCATE x1,y1-1:PRINT " "
120 IF CHARACTER$(x1,y1)="■" OR CHARACTER$(x1,y1)="□" THEN x1=x1+x2:y1=y1+y2
130 IF CHARACTER$(m1,n1)="■" OR CHARACTER$(m1,n1)="□" THEN m1=m1+m2:n1=n1+n2
140 IF CHARACTER$(x1,y1)="▓" THEN s1=s1+1:sc=sc+1:PLAY "o1e"
150 LOCATE x1,y1:PRINT "♠":IF f1=0 THEN GOSUB 310
160 IF CHARACTER$(m1,n1)="*" THEN d$=" ":PLAY"o6cdfacdcefdcabfg":f1=1:COLOR 7,1
170 IF CHARACTER$(m1,n1)="▓" THEN s3=s3+1
180 LOCATE m1,n1:PRINT"●";:IF d$="▓"THEN q1=0
190 PLAY"o8a":IF d$="▓" THEN s2=s2+1
200 IF s2-s3=s1 THENCGEN 0:COLOR2:LOCATE17,10:PRINT"GOOD!":PAUSE30:g=g+50:s1=0:C
OLOR 7,0:h1=0:GOTO20
210 CGEN 0:LOCATE 2,0:PRINT"TIME";s2;"SCORE";sc;"men";z
220 CGEN 1:LOCATE 30,0:PRINT "♠":CGEN 0:LOCATE 31,0:PRINT "=";3-u
230 CGEN 1:LOCATE m1,n1:PRINT d$:m2=0:n2=0:GOTO 70
240 m1=m1+1:m2=-1:q1=q1+1:RETURN
250 m1=m1-1:m2=1:RETURN
260 n1=n1+1:n2=-1:RETURN
270 n1=n1-1:n2=1:IF q1>30-INT(RND(1)*30) THEN d$="▓":f1=0:COLOR 7,0
280 RETURN
290 IF CHARACTER$(x1+x2,y1+y2)=" " THENLOCATE x1+x2,y1+y2:PRINT"*":PLAY "o6daf"
300 RETURN
310 IF m1=x1 AND n1=y1 OR s2=1000-g THEN 330
320 RETURN
330 u=u+1:IF u=3 THENCGEN 0:CSIZE 2:LOCATE 6,11:COLOR 6,2:PRINT#0"- GAME OVER -"
:TEMPO 500:PLAY "o1faebcafg":COLOR 5:LOCATE 10,12:PRINT "REPLAY GAME ? [ y/n ]":
GOTO 350
340 COLOR 3,5:PLAY "o1febcafg":PAUSE 30:CGEN 1:COLOR 7,0:GOTO 40
350 CSIZE :a$=INKEY$(0):IF a$="y" OR a$="Y" THEN h1=1:d1=0:z=0:sc=0:TEMPO 7500:G
OTO 20
360 IF a$="n" OR a$="N" THEN 380
370 GOTO 350
380 SOUND 7,&B111000:COLOR 7,0:CLS 4:END
390 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("00101830602000001E1D1C30E0E06000181C1C30E0E06000")
400 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FFFF7F7F7F7F7F7F0000407C7F7F7F7FFFFF407C7F7F7F7F")
410 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("18183C7E7E7E7E7E18000000060600000180030787878706 0")
420 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("2466663CA55A3CE700242400181800002442423CA55A3CE7")
430 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("000080827C3D6600183C9819830300E700009899980100E7")
440 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("0000000000000000084010421C183C3C7EFFFFFF620000")
450 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
460 CSIZE 1:COLOR 2:PRINT#0" ―――――― DEFEND FARM !! - game ――― ":CSIZE 0
470 PRINT
480 COLOR 5:PRINT "     [ KEY ]            by TATSUYA.H"
490 PRINT:COLOR 7
500 PRINT "                  UP.8"
510 PRINT "                   |"
520 PRINT "          LEFT.4 ――+―― 6.RIGHT
530 PRINT "                   |       _"
540 PRINT "                DOWN.2    NOYAKU.SPACE"
550 PRINT "
560 PRINT
570 COLOR 6:PRINT "      ♥ ｱﾅﾀﾊ TECHNO PLOIS ﾉｳｴﾝﾉ ｹｲｴｲｼｬ"
580 PRINT "        ﾚｽ｡ ｱﾙﾋ ﾄﾂｼﾞｮﾄｼﾃ ﾄｯﾃﾓ ｸｲｼﾝﾎﾞｳﾅ"
590 PRINT "        MIYUKI san ﾉ ｶｯﾃｲﾙ ﾈｽﾞﾐ ﾉ"
600 PRINT "        ﾁｭｰﾀ Kun ｶﾞ ﾉｳｴﾝｦ_ｱﾗｼﾊｼﾞﾒ ﾏｼﾀ"
610 PRINT "        ｱﾅﾀﾊ ｿﾉ ﾀﾍﾞｶｽ ｦ NOYAKU ｦﾂｶｲ"
620 PRINT "        ﾁｭｰﾀ ｶﾞ ｺﾝﾗﾝ ｼﾃｲﾙ(ｶｽｦ ﾋﾛｯﾃｲﾙ)"
630 PRINT "        ｳﾁﾆ ｽﾍﾞﾃ ﾋﾛｯﾃ ｸﾗﾊｲ.........｡"
640 PRINT "        ｻﾜﾙﾄ Miss ﾆﾅﾙﾉﾃﾞ ｷｰﾂｹﾃ !!"
650 PRINT "        ｺﾞｹﾝﾄｳｦ ｵｲﾉﾘｼﾏｽ....｡ ｶﾞｯｼｮｳ｡"
660 COLOR 1:PRINT ."      ♥ ｵﾝｶﾞｸｶﾞ ｵﾜｯﾀﾗ START !!":PAUSE 20
670  PLAY "v12o6e2f2g4+c7e2f2g4a4+c3b4g4a7r2e2f2g4+c7e2f2g4a4+c3b4g4a5a5r2"
680  PLAY "#a2a2g2f2e5f2r0f6r0#a2a2g2f2e5f2r0f6r0#a2a2g2f2e5f2ro+f6":h1=0
690 SOUND 6,&07:SOUND &07,&07:SOUND &010,&020:SOUND &011,&020:SOUND &012,&020:SO
UND &014,&070:SOUND &015,0:COLOR 7,2:PAUSE 20:COLOR 7,0:TEMPO7500:RETURN
```

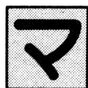
X1

Pucopon

■FOR X 1(C,D)



By EVEZOO



イコン歴10カ月で、BASICをやっと覚えたところ。そのとき、そのときで覚えた命令を使ってゲームをいろいろ作ってきたけれど、今回のは超大作なんだ。そこで、編集室じきじきに持っていったのだ（EVEZOO)。



水たまりをひろったり、ホウキで火をはいたり……おとぎの国の消防ごっこ、なのかなあ？

遊び方

じっとしていると、炎と水たまりがポツポツと増えてくる。キミはプコポンを操作して、丸っこい水たまりをとにかく30個ひろってくれ。

炎はもちろん、不気味に飛びまわるレフラー（Refler）にぶっかってもアウト。

水たまりを1個ひろうごとに、画面下（枠の外）にある水たまりキャラクタが、1コマずつ右へ移動していく。30個目の水たまりをひろうと、ついに〝BROOM〟（ホウキ）という文字にあたり、画面のどこかに黄色い魔法のホウキが現れるのだ。

このホウキをひろうと、サーッと一面にホウキが広がり、炎は一掃。1ステージクリアだ。

とった水たまりの数でクリアボーナスが決まるので、余裕があればホウキが出てからでも水たまりを取り続けると、高得点につながる。

レフラーってやつにはあたりさえしなければ害がないのかと思っていたら、こいつがとんでもないやつなのだ。レフラーの通ったあとは、水たまりや炎の位置がちょっとだけズレる。だから、レフラーを間一髪でかわして水たまりを取りにいこうとしたら、その場所には炎がいすわっていた、なんてことも。レフラーの近くでは、特に慎重にプレイすること。

画面のなかにある風船は？　これはふつう、ただの障害物なんだけど、3ステージごとに設けられたボーナス・ステージではおいしい得点源になる。

ボーナス・ステージでは、レフラーがいないせいか、動きが妙に速い。いつもの調子でやってると、いきおいあまって炎にぶつかってしまうのだ。

ただし、ボーナス・ステージでは炎にやられてもプレイヤーの数はそのまま。ただ、もうかんないだけってこと。

★すごくいいけど、もうひと工夫ほしいバッチリ賞。



2 炎のただなかを水たまり求めて走りまわるプコポン。おっと左上からレフラーが襲いかかってくるぞ。

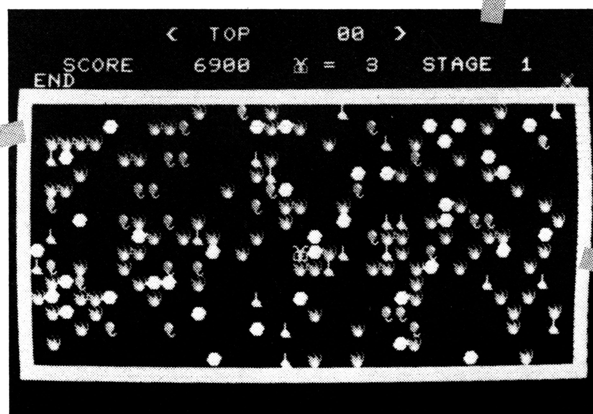
PUCOPON

¥ ——— PUCOPON
● ——— WATER
——— FLAME
——— REFLER
——— BROOM
——— BALLON
■ ——— BLOCK

= KEY =
8
4 + 6
2

HIT RETURN KEY

1 フランス語ではballon（気球）だけど英語はやっぱりballoonね。バグとつづりミスには気をつけよう。



3 一瞬、炎の多さにゾッとしてしまうけれど、これが実はボーナス・ステージ。ホウキ、水たまり、風船をとれば得点になる。でも、スルルッと速いスピードで動くのでご用心。

Pucopon

```
10 DEFINT A-Z:DIM P$(32),Y(3),Y$(3),B$(10):CLICK OFF:GOSUB 540
20 INIT:CLS 4:S=0:O=0:V=3:R=1:Q=1:RESTORE 1070:FOR Z=1 TO 32:READ P$(Z):NEXT
30 '■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■
40 CLS:CGEN1:LINE(0,4)-(39,22),"d",B:A=19:B=14:F=20:G=20:H=1:I=1
50 FOR Z=0 TO R*15:K=RND*37+1:L=RND*16+5:LOCATE K,L:PRINT"f":NEXT
60 LOCATE A,B:PRINT"g":LOCATE F,G:PRINT"c":B$(1)="e":B$(2)="a"
70 B$(3)="e":U=0:LOCATE 10,0:PRINTUSING"<  TOP ######0  >";T
80 LOCATE 3,2:PRINTUSING"SCORE ######0    g = ##    STAGE ##";S,V-1,R
90 LOCATE 32,23:PRINT"BROOM":PLAY 7500:SOUND7,62:SOUND12,11:SOUND13,1
100 '■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
110 U=U MOD 32+1:SOUND 8,16:PLAY P$(U):SOUND 8,16
120 M=M MOD 10+1:K=RND*37+1:L=RND*16+5:LOCATE K,L:PRINT B$(M)
130 A$=CHARACTER$(F+H,G+I):IF A$="d" OR A$="g" THEN 190
140 LOCATE F,G:PRINT A$:F=F+H:G=G+I:LOCATE F,G:PRINT"c"
150 E=STICK(0):C=(E=4)-(E=6):D=(E=8)-(E=2):P=PEEK@(&H3000+(A+C)+(B+D)*40)
160 IF P=32 OR P=103 ELSE 250
170 LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+C:B=B+D:LOCATE A,B:PRINT"g":GOTO 110
180 '■■■■■■■■ ヨウカイ ■■■■■■■■
190 IF F+H=0 THEN H=1
200 IF F+H=39 THEN H=-1
210 IF G+I=4 THEN I=1
220 IF G+I=22 THEN I=-1
230 A$=" ":GOTO 140
240 '■■■■■■■■ プコポン ■■■■■■■■
250 ON P-96 GOTO 270,380,330,370,330,370
260 '■■■■■■■■ ミズ! ■■■■■■■■
270 PLAY"+C8GR0":S=S+1:LOCATE 9,2:PRINTUSING"######0";S
280 LOCATE O+1,23:PRINT" a":O=O+1:IF O=30 THEN 300 ELSE 170
290 '■■■■■■■■ ホウキ! ■■■■■■■■
300 PLAY"+A9A+AAR0":K=RND*37+1:L=RND*16+5:LOCATE K,L:PRINT"b"
310 LOCATE 31,23:PRINT" ":O=0:GOTO 170
320 '■■■■■■■■ MISS ■■■■■■■■
330 SOUND 1,0:SOUND 8,15:LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+C:B=B+D
335 FOR Z=0 TO 249:COLOR ,(Z MOD 7+1):SOUND 0,Z:LOCATE A,B
340 PRINT"g":NEXT:SOUND 7,63:COLOR,0:LOCATE A,B:PRINT"h":V=V-1
350 IF V=0 THEN 460 ELSE PAUSE 40:GOTO 30
360 '■■■■■■■■ イキドマリ ■■■■■■■■
370 C=0:D=0:GOTO 170
380 '■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■
390 LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+C:B=B+D:LOCATE A,B:PRINT"g"
400 FOR Z=0 TO 8:LINE(9-Z,13-Z)-(30+Z,13+Z),"b",B:PAUSE 1:NEXT
410 FOR Z=0 TO 8:LINE(9-Z,13-Z)-(30+Z,13+Z)," ",B:PAUSE 1:NEXT
420 PLAY 150:PLAY"RG3ECFD-BCR+CC":PLAY7500
430 LOCATE 16,8:PRINT"CLEAR":O=(O+5)*3:S=S+O:R=R+1:Q=Q+1:FOR Z=0 TO 400
440 LOCATE 14,16:PRINT"BONUS";O*10:COLOR (Z MOD 7+1):NEXT:COLOR7:O=0
450 IF Q=3 THEN 730 ELSE 30
460 '■■■■■■■■ E N D ■■■■■■■■
470 PAUSE30:IF S>T THEN T=S:LOCATE 18,0:PRINTUSING"######0";T
480 DATA ┬┐ ┬┬ ┬┐,H ||| ||,┴┘ ┴┴ ┴┘
490 RESTORE 480:FOR Z=8 TO 10:READ X$:LOCATE 12,Z:PRINT X$:NEXT
500 LOCATE 11,17:PRINT"PUSH RETURN KEY":Z=Z+1:COLOR (Z MOD 7+1)
510 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 500
520 INIT:PAUSE 30:GOTO 20
530 '■■■■■■■■ P C G ■■■■■■■■
540 FOR Z=32 TO 255:DEFCHR$(Z)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(Z),8)):NEXT
550 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("3C7E7FFFFE7E3C000408120408000003C7E7FFFFE7E3C00")
560 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("000000000000000010101010385454 2A101010103 87C7C3E")
570 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("0000000000000000C3A55A24245AA5C3000000181800 0000")
580 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("FF010101FF10101000FEFEFE00EFEFEF00FEFEFE00EFEFEF")
590 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("000000000000000001289ED7DFF7E7E3C00000000081C1C08")
600 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("000804000000120C387C7C7C7C380000000804000000120C")
610 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("C32400000000000000000000000240000C3243C7E999999FF")
620 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("000000000000024C300200004000000000FF9999997E3C24C3")
630 '■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■
640 WIDTH 40:CLS4:INIT:CSIZE 3:LOCATE 12,2:PRINT#0,"PUCOPON"
650 DATA g,PUCOPON,a,WATER,e,FLAME,c,REFLER,b,BROOM,f,BALLON,d,BLOCK
660 DATA "= KEY =","   8"," 4 + 6","   2"
670 CGEN1:RESTORE 650:FOR Z=8 TO 20 STEP 2:READ Q$,W$
680 LOCATE 8,Z:PRINT Q$;" ——— ";W$:NEXT
690 FOR Z=11 TO 17 STEP 2:READ W$:LOCATE 27,Z:PRINT W$:NEXT
700 LOCATE 12,23:PRINT"HIT RETURN KEY":Z=Z+1:COLOR (Z MOD 7+1)
710 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 700 ELSE RETURN
730 '■■■■■■■■ BONUS STAGE ■■■■■■■■
740 CLS:LINE(0,4)-(39,22),"d",B:LOCATE 10,0:PRINTUSING"<  TOP ######0  >";T
750 V=V+1:LOCATE 3,2:PRINTUSING"SCORE ######0    g = ##    STAGE ##";S,V-1,R
760 FOR Z=1 TO 11:LOCATE 12+Z,7:PRINT MID$("BONUS STAGE",Z,1):PAUSE2:NEXT
770 DATA a,20,f,40,b,80
780 RESTORE 770:FOR Z=11 TO 17 STEP 3:READ Q$,W
790 LOCATE 10,Z:PRINT Q$;" ------ ";W;"pts.":NEXT:PAUSE 45
800 '■■■■■■■■ BO.ST.SCREEN ■■■■■■■■
810 BO=40:Y$(0)="a":Y$(1)="f":Y$(2)="b":FOR Z=0 TO 2:Y(Z)=0:NEXT
820 LINE(1,5)-(38,21)," ",BF:FOR Z=0 TO 110:K=RND*37+1:L=RND*16+5
830 LOCATE K,L:PRINT"e":NEXT:FOR I=0 TO 2:FOR Z=1 TO BO:K=RND*37+1:L=RND*16+5
840 LOCATE K,L:PRINT Y$(I):NEXT:BO=BO-10:NEXT
850 COLOR 5:LOCATE 1,3:PRINT"END":COLOR 7:LOCATE 38,3:PRINT"c"
860 RESTORE 1090:PLAY 7500:SOUND7,62:SOUND13,1:SOUND12,10
870 '■■■■■■■■ BO.ST.STRAT ■■■■■■■■
880 LOCATE A,B:PRINT"g":FOR Q=37 TO 4 STEP -1:FOR U=0 TO 30
890 READ PP$:IF PP$="N" THEN RESTORE 1090 ELSE SOUND8,16:PLAY PP$:SOUND8,16
900 E=STICK(0):C=(E=4)-(E=6):D=(E=8)-(E=2):P=PEEK@(&H3000+(A+C)+(B+D)*40)
910 IF P=32 OR P=103 ELSE 940
920 LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+C:B=B+D:LOCATE A,B:PRINT"g":NEXT
930 LOCATE Q,3:PRINT"c ":NEXT:GOTO 990
940 ON P-96 GOTO 950,960,910,970,990,980
950 Y(0)=Y(0)+1:PLAY"+C8R0":GOTO 920
960 Y(2)=Y(2)+1:PLAY"+G8R0":GOTO 920
970 C=0:D=0:GOTO 920
980 Y(1)=Y(1)+1:PLAY"+E8R0":GOTO 920
990 '■■■■■■■■ YOU GET ■■■■■■■■
1000 LOCATE A,B:PRINT" ":A=A+C:B=B+D:LOCATE A,B:PRINT"h"
1010 PAUSE 30:LINE(1,5)-(38,21)," ",BF:BO=1:Q=11
1020 FOR I=0 TO 2:BO=BO*2:FOR Z=0 TO Y(I):LOCATE 13,Q
1030 PRINT Y$(I);"x";Z;"= ";BO*Z*10:PLAY"A7R":NEXT:Q=Q+3:NEXT
1040 BO=2:FOR Z=0 TO 2:Y(Z)=Y(Z)*BO:BO=BO*2:NEXT:BO=Y(0)+Y(1)+Y(2)
1050 LOCATE 13,7:PRINTUSING"YOU GET ###0";BO:S=S+BO:LOCATE 9,2
1060 PRINTUSING"######0";S:R=R+1:Q=0:PAUSE 50:GOTO 30
1070 '■■■■■■■■ B G M ■■■■■■■■
1080 DATA E0,,E,F,,F,,G,,G,,G,A,A,A,,G,,G,,F,F,,E,,,,,,,,
1090 DATA C,,,,E,,,,G,,,,G,,,,E,,,,C,,,,-A,,,,C,,,,E,,,,E,,,,C,,,,-A,,,,-F,,
1110 DATA ,,-A,,,,C,,,,C,,,,-A,,,,-F,,,,-G,,,,-B,,,,D,,,,D,,,,-B,,,,-G,,,,N
```

★変数リスト

A,B……プコポンの座標
C,D……プコポンの座標の増分
E……キー判定
F,G……REFLERの座標
R……STAGE
S……スコア
T……TOP
P……プコポンのキャラ判定用
A$……REFLERのキャラクター
B$( )……水と炎のキャラクター
PP$( )……ボーナスステージのBGM
BO……ボーナスステジのTOTAL
Y( )……ボーナスステージ用
Y$( )……ボーナスステージ用
P$( )……BGM用

★プログラムの説明

10～20	初期設定
30～90	画面設定
100～170	メインループ
180～230	REFLERの移動処理
240～450	プコポンのキャラ判定
460～520	ENDING
530～620	キャラクター作成
630～720	タイトル
730～790	ボーナスステージ
800～860	ボーナスステージの初期設定
870～980	ボーナスステージのメインループ
990～1060	トータル得点
1070～1120	BGMデータ

★チェックポイント

キャラクター,音楽ともにとても楽しい。

火が出すぎて困る人は、70行のB$(3)="e":を消せば半分になる。

また、全キャラクターをPCG定義したのなら、625行に、

DEFCHR$(42)=HEXCHR$("3C42465A62423C003C42465A62423C003C42465A62423C00")

といれて,プログラム中のPRINT USING文を"######0"から"**####0"に変えてみよう。スコア表示がカッコよくなるぞ!

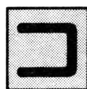
Fire Ball

一画面

■FOR X 1(C,D)



By Kuwana



コンピュータ以外の趣味といえば、アニメを見ることかな。はじめて送ったプログラムがポシェットにのって、感激です。これからもちょくちょく送ろうと思っているので、そのときはどうぞよろしく（Kuwana）。



人間の想像力って、つくづくすごいもんだと思う。アットマークがダイヤを取るだけの、このゲームで、いったい何通りのストーリーが考えられるだろう。では、そのひとつの例を。

遊び方

ここは人知れぬ宝石の墓場。

あたりは高い壁に囲まれ、色とりどりの岩(＊)がゴツゴツと突き出ている。

ところどころに、無限の暗闇に通じる落とし穴（×）がかくれ、そこを通るものを吸いこもうと待ちかまえているのだ。

キミは、ファイヤーボール（@）に乗った宝石探しの探険家。壁に囲まれた１区画に散らばる５個の宝石を残らずひろって持って帰ろうと危険もかえりみず、はいまわるのだ。

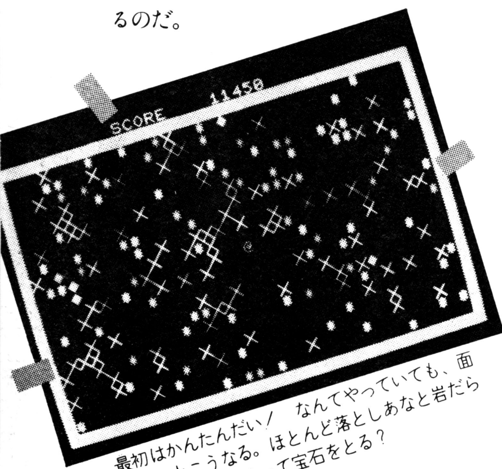
2468キーでファイヤーボールを操作して、５個の宝石（◇）を全部とってしまおう。

壁、岩、落とし穴にあたったらゲームオーバー。それから、たまに宝石が４個しか現れない面もあり、これがでてきたら、もうおしまい。宝石は５個とらないとダメなのだ（なんてひどいルールだろう！）。

宝石を５個とると、抜け出ることのできないはずの宝石墓場に星の恵みがふりそそぐ。画面いっぱいに星が現われ、奇跡の脱出……。といっても、また次の新しい墓場へと移動するだけなのだが……。

宝石１個10点、１パターンクリアでボーナス1000点。作者のKuwanaくんは17,940点という記録を持っているという。

★１画面プログラムでデモ画面があるのは感心。でも、やっぱりヨッシャ賞。



最初はかんたんだい！ なんてやっていても、面が進むとこうなる。ほとんど落としあなと岩だらけ。さあ、どうやって宝石をとる？

Fire Ball

```
1 '===== FIRE BALL  by T.KUWANA =====
10 WIDTH40:CLICKOFF:S=0:P=1
20 CLS4:A=19:X=20:Y=12:XX=X:YY=Y:E=1:U=A+P
30 C=INT(RND*7+1):COLORC:LINE(1,1)-(38,23),"X",B
40 FORB=1TOU:C=INT(RND*7+1):M=INT(RND*36+2):N=INT(RND*21+2):COLORC:LOCATEM,N:PRI
NT"*":NEXT
50 FORQ=1TOP:C=INT(RND*7+1):J=INT(RND*35+2):W=INT(RND*20+2):COLORC:LOCATEJ,W:PRI
NT"♠":NEXT
60 FORT=1TO5:C=INT(RND*7+1):F=INT(RND*36+2):G=INT(RND*20+2):COLORC:LOCATEF,G:PRI
NT"◢":NEXT
70 COLOR6:LOCATE12,0:PRINT"SCORE ",S
80 COLOR2:LOCATEX,Y:PRINT"@":Z=STICK(0)
90 IFZ=2THENY=Y+1ELSEIFZ=4THENX=X-1ELSEIFZ=6THENX=X+1ELSEIFZ=8THENY=Y-1
100 D$=CHARACTER$(X,Y)
110 IFD$="*"ORD$="♠"ORD$="X"THEN130ELSEIFD$="◢"THEN120ELSEGOTO70
120 S=S+10:MUSIC"C3RD3RE3R":E=E+1:IFE=6THEN140ELSEGOTO70
130 COLOR7:LOCATE12,12:PRINT"HIT RETURN KEY!":IFINKEY$=CHR$(13)THEN10ELSE130
140 CLS:SCREEN0,0,0:FORK=20TO320STEP40:FORL=20TO200STEP40:C=INT(RND*7+1):POLY(K,
L),20,C,144,90,810:NEXT:NEXT
150 TEMPO350:MUSIC"V15O4D3RC3RD3RE3RF3RE3RF3RG3RA5RE3RA7R"
160 COLOR2:LOCATE5,12:PRINT"Congratlations! Bouns 1000":S=S+1000
170 P=P+5:PAUSE30:GOTO20
```

★変数リスト

S……スコア
X,Y……ファイヤーボールの座標
Z……キー入力用
E……取った宝珠の数
A,U,P……障害物の数

★プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30	壁の作成
40〜 50	岩,落し穴表示
60	宝珠の表示
70	スコア表示
80〜 90	ファイヤーボール表示・キー入力判定
100〜110	障害物・宝珠判定
120	宝珠を取った処理
130	ゲームオーバー
140〜170	奇跡表示・ボーナス処理

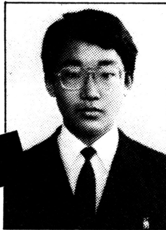
★チェックポイント

１画面なのでPCG定義は無理と思うが(なせばなる)、もっとプログラムをシェイプアップして、オリジナルキャラを使ってほしい。

それから、MUSIC文で"C3RD3RE3R"というのは"C3RDRER"でいいのだよ。

Escape

■FOR JR-200



By 今村高志

都立向丘高校の2年生で、物理部に所属しています。物理部にあるDISKバージョンのJR-200で作ったのがこのプログラムです。今は、アルフォスもどきをプログラミング中です。でも、途中でやめるかも……。家にはFM-7があります（今村高志）。



位置は他と同じように置くこと。
★絶賛、絶賛。サイコー賞。

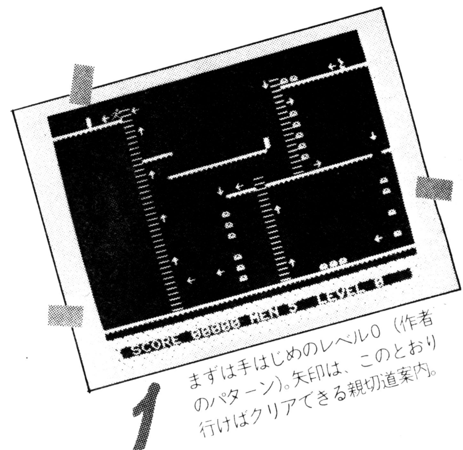
ロードランナーをやったことのない人にはかわいそうだが、あのゲーム、すっごくおもしろいんだぜ。で、JR-200を持ってない人にはかわいそうだが、Escape もおっもしろいんだぜ。

遊び方

Apple IIの『ロードランナー』を、JR-200で再現した、すごい作品だ。ただし、『ロードランナー』のように床を溶かすことはできないけどね。

ルールはかんたん。カーソルキーで黄色の人物キャラクタを動かし、金塊を20以上ひろって扉をあければ、1面クリア。

画面も自分で実にかんたんに自由に作れるのだ(59ページ参照)。作者のパターンを打ちこんだら、自分でも作ってみよう。ただし、金塊は必ず20個以上、下3行は必ずあけて、敵と自分の



1 まずは手はじめのレベル0（作者のパターン)。矢印は、このとおり行けばクリアできる親切道案内。

Escape

```
100 COLOR 7,0:CLS:POKE 0,0:POKE $CA00,1:CLEAR $2FFF:DIM TI$*255
110 GOTO 2130
120 ZU=$4000:SC=0:SC$="00000":MA=5:LV=0
130 CLS:LOCATE 1,19:PRINT "Set Datafile";SPC(30);"When Hit Return Key"
140 PICK K:IF K<>13 THEN 140
150 CLS
160 FA=0:TF=0:Q=0:SO=5000
170 RI$="エ":LE$="イ":UP$="カ":DW$="カ":TR$="エ":TL$="イ":TU$="カ":TD$="カ"
180 LOCATE 7,22:PRINT "Now Loading Data"
190 MLOAD ,$5000
200 X=30:Y=2:TX=4:TY=1:CO=0
210 CLS:C=USR($3100)
220 C=USR($3000)
230 POKE $4024,32:POKE $405E,32
240 COLOR 6:LOCATE 7,22:PRINT "     READY ?       ":COLOR 7
250 FOR I=0 TO 2000:NEXT
260 GOSUB 2030
270 TEMPO 50:PLAY "B",$6000,$6000
280 REM  *Loop
290 FOR T1=0 TO 1
300 IF 256*PEEK($32)+PEEK($33)=0 THEN PLAY "B",$6000,$6000
310 IF FA=1 THEN 1540
320 GOSUB 370
330 NEXT
340 IF TF=1 THEN 1650
350 GOSUB 970
360 GOTO 280
370 PICK K
380 IF K=$1C AND X<31 THEN GOSUB 440
390 IF K=$1D AND X>0  THEN GOSUB 570
400 IF K=$1E THEN GOSUB 700
410 IF K=$1F THEN GOSUB 810
420 IF K=14 AND MA<99 THEN MA=MA+1:LOCATE 17,22:PRINT MA
430 RETURN
440 REM  *Right
450 HT=PEEK(ZU+X+1+32*Y):GH=PEEK(ZU+X+1+32*(Y+1))
460 IF HT=189 AND CO>19 THEN X=X+1:GOTO 1830
470 IF HT=183 OR HT=185 OR HT=187 OR HT=189 THEN RETURN
480 IF GH=32 AND HT<>186 THEN FA=1:RL=1:RETURN:SO=5000
490 IF GH=188 AND HT<>186 THEN FA=1:RL=1:RETURN
500 IF RI=1 THEN RI$="ウ":RI=-1
510 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(ZU+X+32*Y))
520 X=X+1
530 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT RI$:COLOR 7
540 RI=RI+1:RI$="エ"
550 IF PEEK(ZU+X+32*Y)=188 THEN GOSUB 910
560 RETURN
570 REM  *Left
580 FT=PEEK(ZU+X-1+32*Y):EF=PEEK(ZU+X-1+32*(Y+1))
590 IF FT=189 AND CO>19 THEN X=X-1:GOTO 1830
600 IF FT=189 OR FT=187 OR FT=183 OR FT=184 THEN RETURN
610 IF EF=32 AND FT<>186 THEN FA=1:RL=-1:RETURN
620 IF EF=188 AND FT<>186 THEN FA=1:RL=-1:RETURN
630 IF LE=1 THEN LE$="ア":LE=-1
640 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(ZU+X+32*Y))
650 X=X-1
660 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT LE$:COLOR 7
670 LE=LE+1:LE$="イ"
680 IF PEEK(ZU+X+32*Y)=188 THEN GOSUB 910
690 RETURN
700 REM  *Up
710 PU=PEEK(ZU+X+32*(Y-1))
720 IF PEEK(ZU+X+32*Y)<>186 THEN RETURN
730 IF PU<>188 AND PU<>32 AND PU<>186 THEN RETURN
740 IF UP=1 THEN UP$="オ":UP=-1
750 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(ZU+X+32*Y))
760 Y=Y-1
770 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT UP$:COLOR 7
780 UP=UP+1:UP$="カ"
790 IF PEEK(ZU+X+32*Y)=188 THEN GOSUB 910
800 RETURN
810 REM  *Down
820 WN=PEEK(ZU+X+32*(Y+1))
830 IF WN=32 OR WN=188 THEN FA=1:RL=0
840 IF WN<>186 THEN RETURN
850 IF DW=1 THEN DW$="オ":DW=-1
860 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(ZU+X+32*Y))
870 Y=Y+1
880 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT DW$:COLOR 7
890 DW=DW+1:DW$="カ"
900 RETURN
910 REM  *Take
920 SOUND 2000,1
930 POKE ZU+X+32*Y,32
940 SC=SC+100:SC$=RIGHT$("000"+MID$(STR$(SC),2),5):LOCATE 8,22:PRINT SC$
950 CO=CO+1:IF CO=20 THEN FOR I=1 TO 10:SOUND INT(RND(1)*3000)+1000,1:NEXT
960 RETURN
970 REM  *Teki Move
980 IF X>TX THEN GOSUB 1040
990 IF X<TX THEN GOSUB 1160
1000 IF M=1 THEN M=0:GOTO 1020
1010 GOSUB 1280
1020 IF X=TX AND Y=TY THEN 1760
1030 RETURN
1040 REM *Teki Right
1050 TH=PEEK(ZU+TX+1+32*TY):TT=PEEK(ZU+TX+1+32*(TY+1))
1060 IF TH=183 OR TH=185 OR TH=187 OR TH=189 THEN RETURN
1070 IF TT=32 AND TH<>186 THEN TF=1:LR=1:RETURN
1080 IF TT=188 AND TH<>186 THEN TF=1:LR=1:RETURN
1090 IF TR=1 THEN TR$="ウ":TR=-1
1100 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)=188 THEN COLOR 6
1110 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(PEEK(ZU+TX+32*TY))
1120 TX=TX+1
1130 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT TR$:COLOR 7
1140 TR=TR+1:TR$="エ":M=1
1150 RETURN
1160 REM *Teki Left
1170 TK=PEEK(ZU+TX-1+32*TY):FF=PEEK(ZU+TX-1+32*(TY+1))
1180 IF TK=183 OR TK=184 OR TK=187 OR TK=189 THEN RETURN
1190 IF FF=32 AND TK<>186 THEN TF=1:LR=-1:RETURN
1200 IF FF=188 THEN TF=1:LR=-1:RETURN
1210 IF TL=1 THEN TL$="ア":TL=-1
1220 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)=188 THEN COLOR 6
1230 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(PEEK(ZU+TX+32*TY))
1240 TX=TX-1
1250 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT TL$:COLOR 7
1260 TL=TL+1:TL$="イ":M=1
```

```
1270 RETURN
1280 REM *Teki Up.Down
1290 IF TY>Y THEN 1320
1300 IF TY<Y THEN 1430
1310 RETURN
1320 REM *Teki Up
1330 TP=PEEK(ZU+TX+32*(TY-1))
1340 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)<>186 THEN RETURN
1350 IF TP<>186 AND TP<>32 AND TP<>188 THEN RETURN
1360 IF TU=1 THEN TU$="オ":TU=-1
1370 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)=188 THEN COLOR 6
1380 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(PEEK(ZU+TX+32*TY))
1390 TY=TY-1
1400 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT TU$:COLOR 7
1410 TU=TU+1:TU$="カ"
1420 RETURN
1430 REM *Teki Down
1440 TW=PEEK(ZU+TX+32*(TY+1))
1450 IF TW=32 OR TW=188 THEN TF=1:LR=0:RETURN
1460 IF TW<>186 THEN RETURN
1470 IF TD=1 THEN TD$="オ":TD=-1
1480 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)=188 THEN COLOR 6
1490 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(PEEK(ZU+TX+32*TY))
1500 TY=TY+1
1510 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT TD$:COLOR 7
1520 TD=TD+1:TD$="カ"
1530 RETURN
1540 REM *Right·Left Fall
1550 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(ZU+X+32*Y))
1560 IF ME=0 THEN X=X+RL
1570 Y=Y+1:SO=SO-250
1580 SOUND SO,.5
1590 COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT "カ":COLOR 7
1600 ME=1
1610 AL=PEEK(ZU+X+32*(Y+1))
1620 IF AL<>32 AND AL<>188 AND AL<>0 THEN FA=0:ME=0:SO=5000
1630 IF PEEK(ZU+X+32*Y)=188 THEN GOSUB 910
1640 GOTO 330
1650 REM *Teki Right·Left Fall
1660 IF TY>18 THEN TF=0:TE=0:GOTO 280
1670 IF PEEK(ZU+TX+32*TY)=188 THEN COLOR 6
1680 LOCATE TX,TY:PRINT CHR$(PEEK(ZU+TX+32*TY))
1690 IF TE=0 THEN TX=TX+LR
1700 TY=TY+1
1710 TE=1
1720 COLOR 4:LOCATE TX,TY:PRINT "オ":COLOR 7
1730 TA=PEEK(ZU+TX+32*(TY+1))
1740 IF TA<>32 AND TA<>188 AND TA<>0 THEN TF=0:TE=0
1750 GOTO 280
1760 REM *Tukamari
1770 TEMPO 15:PLAY "F",$6150,$6150
1780 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1790 MA=MA-1
1800 IF MA=0 THEN 1950
1810 FOR I=0 TO 500:NEXT :CLS
1820 GOTO 200
1830 REM *Open
1840 LOCATE X,Y:PRINT "ヒ"
1850 FOR I=0 TO 2
1860 FOR  J=1 TO 7
1870 POKE $CA00,J
1880 SOUND INT(RND(1)*3000)+1000,1
1890 NEXT
1900 NEXT
1910 POKE $CA00,1
1920 PLAY "F",$6100,$6100
1930 REM *Clear
1940 LV=LV+1:CLS:GOTO 160
1950 REM *End
1960 GOSUB 2030
1970 LOCATE 7,10:COLOR 6:PRINT "Replay? (y/n) ":COLOR 7
1980 PICK K:IF K=0 THEN 1980
1990 IF K=ASC("y") THEN 2370
2000 IF K=ASC("n") THEN 2020
2010 GOTO 1980
2020 CLS:CLEAR :END
2030 REM *Score·Men·Screen
2040 FOR I=$C3A0 TO $C3BF
2050  POKE I,$B7
2060 NEXT
2070 LOCATE 0,22
2080 PRINT "‡ SCORE ";SC$;" MEN";MA;" LEVEL";LV
2090 FOR I=$C3DF TO $C3FF
2100  POKE I,$B7
2110 NEXT
2120 RETURN
2130 REM *Title
2140 ST=$D588:EN=$D5F7:GOSUB 2440
```

```
2150 FOR J=5 TO 12 STEP 2
2160 READ TI$,LL$
2170 TI$="                              "+TI$
2180 FOR I=1 TO 31
2190 TL$=MID$(TI$,I,31):LOCATE 1,J:PRINT TL$
2200 TL$=RIGHT$(LL$,I):LOCATE 1,J+1:PRINT TL$
2210 NEXT :NEXT
2220 FOR J=1 TO 3
2230 READ X,Y,TI$
2240 FOR I=1 TO LEN(TI$)
2250 LOCATE X+I,Y:PRINT "■"
2260 FOR K=0 TO 200:NEXT
2270 LOCATE X+I,Y:PRINT MID$(TI$,I,1)
2280 NEXT :NEXT
2290 FOR I=0 TO 500:NEXT
2300 REM *Wrok
2310 COLOR 6:LOCATE 10,22:PRINT "NOW WORKING":COLOR 7
2320 ST=$3000:EN=$3053:GOSUB 2440
2330 ST=$3100:EN=$3138:GOSUB 2440
2340 ST=$6000:EN=$6040:GOSUB 2440
2350 ST=$6100:EN=$6120:GOSUB 2440
2360 ST=$6150:EN=$617B:GOSUB 2440
2370 CLS:LOCATE 5,5:PRINT "(1)···PLAY [ESCAPE] GAME"
2380 LOCATE 5,7:PRINT "(2)···MAKE SCREEN"
2390 LOCATE 3,15:PRINT "SELECT No.?"
2400 PICK K:IF K=0 THEN 2400
2410 IF K=ASC("1") THEN 120
2420 IF K=ASC("2") THEN GOSUB 2500
2430 GOTO 2400
2440 REM *Character & Machin
2450 FOR I=ST TO EN
2460 READ DA$
2470 POKE I,VAL("$"+DA$)
2480 NEXT
2490 RETURN
2500 REM *Make Screen
2510 CLS:INPUT "SCREEN No",NO$
2520 CLS:STOP
2530 FI$="No"+MID$(NO$,1)
2540 LOCATE 0,22:PRINT "RECORDER READY ?   (y) "
2550 PICK K:IF K<>ASC("y") THEN 2550
2560 MSAVE FI$,$C100,$C39F
2570 LOCATE 0,21:PRINT "1:Save Again    2:Make Another "
2580 LOCATE 0,22:PRINT "               3:Play [ESCAPE] Game"
2590 PICK K:IF K<ASC("1") OR K>ASC("3") THEN 2590
2600 ON K-48 GOTO 2540,2510,120
2610 REM *Character Data
2620 DATA 60,60,9c,f3,18,2c,43,80,30,30,18,1c,18,20,3c,18
2630 DATA 06,06,39,cf,18,34,c2,01,0c,0c,18,38,18,04,3c,18
2640 DATA 1a,1a,4a,74,18,14,14,10,58,58,4a,36,18,28,28,08
2650 DATA f3,ed,de,5e,bf,5f,ed,f3,0b,07,0b,07,0b,07,0b,07
2660 DATA d0,e0,d0,e0,d0,e0,d0,e0,00,00,ff,00,00,00,ff,00
2670 DATA ff,ff,22,00,00,00,00,00,00,00,00,3c,66,5a,7e,00
2680 DATA 02,07,07,07,07,07,07,02,02,1f,1f,1f,1f,1f,1f,02
2690 REM *Title Data
2700 DATA "‡‡‡‡  ‡‡   ‡‡   ‡‡  ‡‡‡  ‡‡‡‡ "
2710 DATA "‡     ‡  ‡ ‡  ‡ ‡  ‡ ‡  ‡ ‡    "
2720 DATA "‡     ‡    ‡    ‡  ‡ ‡  ‡ ‡    "
2730 DATA "‡‡‡   ‡‡  ‡    ‡‡‡‡ ‡‡‡  ‡‡‡  "
2740 DATA "‡       ‡ ‡    ‡  ‡ ‡    ‡     "
2750 DATA "‡       ‡ ‡    ‡  ‡ ‡    ‡     "
2760 DATA "‡     ‡  ‡ ‡  ‡ ‡  ‡ ‡    ‡     "
2770 DATA "‡‡‡‡  ‡‡   ‡‡  ‡  ‡ ‡    ‡‡‡‡ "
2780 DATA 9,15,"PROGRAMED",6,17,"BY TAKASHI IMAMURA",9,20,"FOR JR-200"
2790 REM *Machin Language Data
2800 DATA c6,06,ce,50,00,ff,35,00,ce,40,00,ff,35,10,ce,c1
2810 DATA 00,ff,35,20,ce,c4,ff,ff,35,30,fe,35,30,08,ff,35
2820 DATA 30,fe,35,00,a6,00,81,00,26,02,86,20,08,ff,35,00
2830 DATA fe,35,10,a7,00,08,ff,35,10,fe,35,20,a7,00,81,bc
2840 DATA 26,08,fe,35,30,e7,00,fe,35,20,08,ff,35,20,8c,c3
2850 DATA a0,26,c7,39
2860 REM *Machin Language Data2
2870 DATA ce,52,9f,ff,31,80,ce,c1,1f,ff,31,85,fe,31,80,a6
2880 DATA 00,09,ff,31,80,fe,31,85,a7,00,09,ff,31,85,8c,c0
2890 DATA ff,26,e9,ce,c3,df,a6,00,a7,20,09,8c,c0,ff,26,f6
2900 DATA fe,31,80,8c,50,1f,26,ce,39
2910 REM *Main Buck music Data
2920 DATA 18,22,18,25,0c,22,30,27,18,29,18,25,30,22,06,00
2930 DATA 18,22,18,25,0c,22,30,27,24,29,24,25,30,22,06,00
2940 DATA 18,27,0c,2e,30,2c,18,27,0c,29,18,2a,30,27,0c,27
2950 DATA 0c,2e,30,2c,18,29,0c,25,30,27,24,00,90,00,90,00,00
2960 REM *Clear Music Data
2970 DATA 0c,2e,0c,2c,0c,2e,18,00,0c,31,0c,33,18,00,0c,2c
2980 DATA 0c,2e,18,00,0c,2e,0c,00,0c,2c,0c,2e,0c,00,0c,2e
2990 DATA 00
3000 REM *Tukamari Music Data
3010 DATA 30,20,18,00,30,20,18,00,0c,20,0c,00,30,20,18,00
3020 DATA 30,23,18,00,0c,22,0c,00,30,22,18,00,0c,20,0c,00
3030 DATA 30,20,18,00,0c,1f,0c,00,30,20,00,00
```

★変数リスト

TL$, TI$, LL$……タイトル表示用
ZU……画面データ先頭アドレス
SC, SC$……スコア
MA……人数
LV……レベル
K……PICK変数
FA……人落下フラグ
TF……敵落下フラグ
SO……サウンド周波数
RI$, LE$, UP$, DW$ ……
……人キャラクター（右，左，上，下）
TR$, TL$, TU$, TD$
……敵キャラクター（右，左，上，下）
X, Y……人の座標
TX, TY……敵の座標
T1……メインループ用
HT……人の右の内容
GH……人の右下の内容
RI ……人のキャラクタ状態
FT……人の左の内容
EF……人の左下の内容
LE……人のキャラクタ状態
PU……人の上の内容
UP……人のキャラクタ状態
WN……人の下の内容
DW……人のキャラクタ状態
M ……人の移動フラグ
TH……敵の右の内容
TT……敵の右下の内容
TR……敵のキャラクタ状態
TK……敵の左の内容
FF……敵の左下の内容
TL……敵のキャラクタ状態
TP……敵の上の内容
TU……敵のキャラクタ状態
TW……敵の下の内容
TD……敵のキャラクタ状態
ME……人の落下状態
AL……人の落下の下の内容
TE……敵の落下状態
TA……敵の落下の下の内容
ST……POKE開始アドレス
EN……POKE終了アドレス
FI$……ファイルネーム用

★プログラム説明

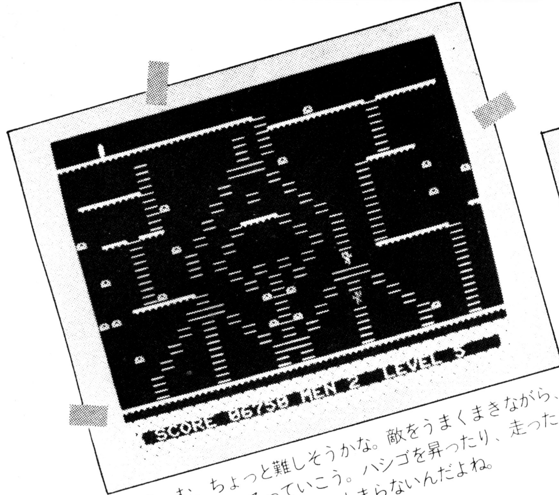
100〜270	初期設定・画面データ読み込み
280〜360	メインループ
370〜430	キー入力・判定
440〜560	人の右　判定，移動
570〜690	人の左　判定，移動
700〜800	人の上　判定，移動
810〜900	人の下　判定，移動
910〜960	宝を取る
970〜1030	敵の左右移動方向判定
1040〜1150	敵の右 判定，移動
1160〜1270	敵の左 判定，移動
1280〜1310	敵の上下移動方向判定
1320〜1420	敵の上 判定，移動
1430〜1530	敵の下 判定，移動
1540〜1640	人の左右落下
1650〜1750	敵の左右落下
1760〜1820	敵につかまった時
1830〜1940	扉を開け面クリア
1950〜2020	ゲームオーバー
2030〜2120	スコア等表示
2130〜2290	タイトル表示
2300	各種読み込み設定
2440〜2490	キャラクタ、マシン語データ読み込み
2500〜2600	ユーザー画面作成
2610〜2680	キャラクタデータ
2690〜2780	タイトルデータ
2790〜2900	マシン語データ
2910〜3030	各種音楽データ

★チェックポイント

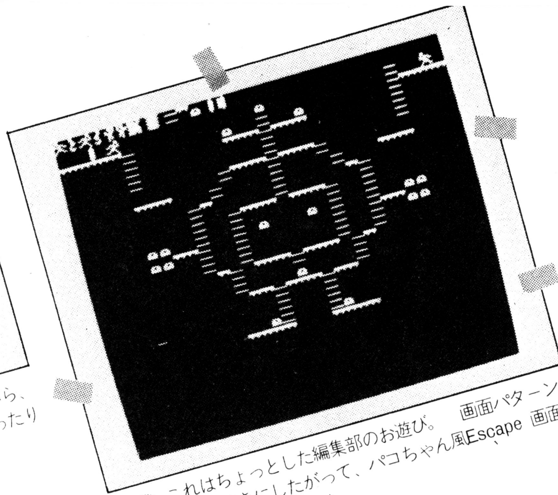
〝ロードランナー〟もどきだけど、とてもよくできている。コンストラクションも付いているのだから文句なし。こうなったら敵をふやし床を溶かせるようにした本物〝ロードランナー〟を作ってほしい。

それから、1000行をとったほうが敵の動きがよくなります。

ちなみに、人数をふやすには〔CTRL〕と〔SHIFT〕と〔N〕を同時に押すといい。



2 む、ちょっと難しそうかな。敵をうまくまきながら、金塊をひろっていこう。ハシゴを昇ったり、走ったり……やりはじめると止まらないんだよね。

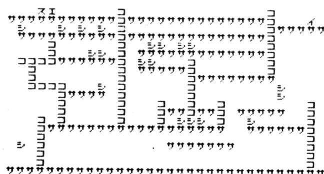
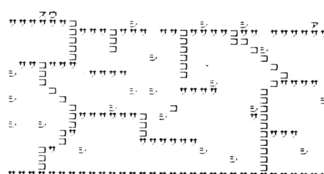
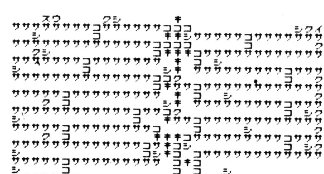
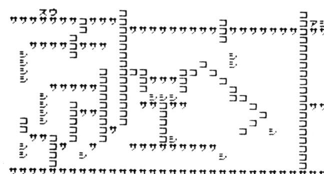
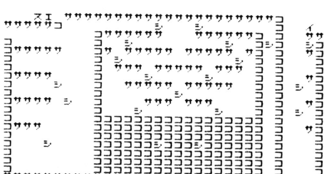
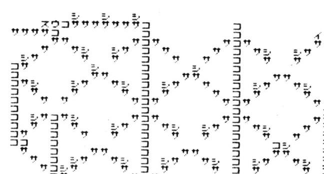
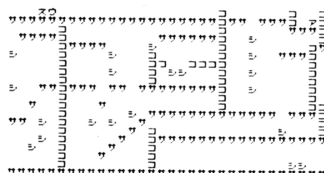
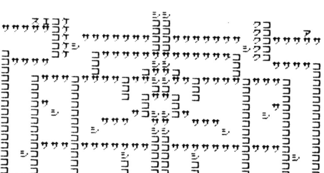


3 これはちょっとした編集部のお遊び。画面パターン作成手続きにしたがって、パコちゃん風Escape画面を作ってみたのでした。

キャラクタ対応表

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

作者による画面パターン例


★画面データ入力方法

まずプログラムを打ち込むか"LOAD"したら(打ち込んだらもちろんSAVE！)"RUN"します。まずタイトルが表示され、その後、

(1)…PLAY〔ESCAPE〕GAME
(2)…MAKE SCREEN
SELECT NO.？

と表示されますので"2"と押して下さい。すると、

SCREEN NO

と出ますので画面データのナンバーを入れてください。

Break in line 2520

と表示され止まったはずです。

まず、画面をクリア(CLS)して、カナモードにします。

そして、"ア～セ"(1面目は矢印も)を画面データどおり配置します。この時の注意として、画面データ左上の"ス"は、かならず左から4つ目上から2つ目(X＝3, Y＝1)になるようにしてください。ちなみにこの時すでに"ア～セ"はユーザー定義によってキャラクタが変っているので、あわてないように！

1面分書きおえたら英数モードにもどして、カーソルを下から2段目に移動して"CONT"と入力して下さい、すると、

RECORDER READY ？
(Y)

と表示されます。新しいテープをセットして録音状態にしたら"Y"を押して下さい。これで画面データが記録されます。

1：Save Again
2：Make Another
3：Play〔ESCAPE〕Game

と表示されたら"2"を押して次の画面データを同じように入れてください。

以上のことを繰り返して全画面データを入れてください。

これで次からゲームをする時、

(1)…PLAY〔ESCAPE〕GAME
(2)…MAKE SCREEN

のところで"1"を押し画面データの入ったテープをセットして再生状態にして、リターン・キーを押せばいいのです。

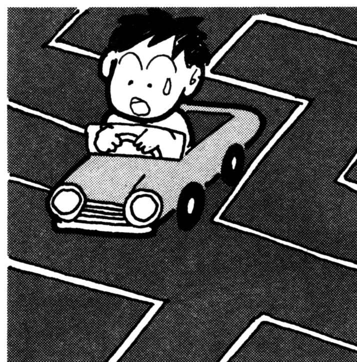
Test Drive

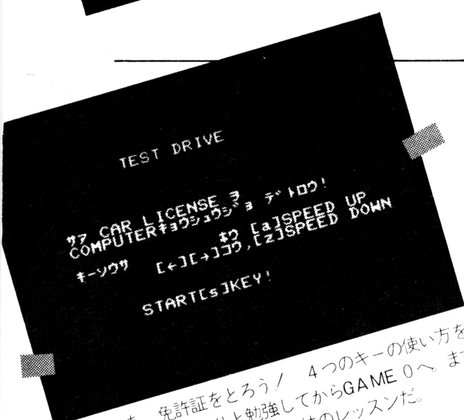
■FOR JR-200



By 阿曾鉄之輔

やっほ〜！　また、のってしまった。たのしいな。ぼくはマイコン歴１年半の中２です。写真を見ればわかると思うけど、ボウズ頭なのです。これは住んでいる神戸市の決まりで中学入学の悩みの種なんです（阿曾鉄之輔）。





1 さあ、免許証をとろう！　４つのキーの使い方をここでじっくりと勉強してからGAME 0へ。まず障害物のないところで実技のレッスンだ。

このプログラム、自動車免許の練習になるといったら少し大げさだけど、ラジコン自動車のコントロール練習にはなりそう。キー操作がちょっと特殊なのです。

遊び方

ここは、コンピュータ自動車教習所。キミは見事に免許が取れるかな。

ゲームは３つある。

GAME 0はコースのない練習用。ジユウニレンシュウシテクダサイ。

GAME 1は迷路風コース、GAME 2は実践派コース。

GAME 0はそのままでできるけれど、GAME 1、2選択するには、まずGA＝1（または2）を打ちこんでから、GOTO　20で動かすこと。

動きはじめると、もう車は止まらない。車のハンドルは←と→。でも、注意してほしいのは、確かに←キーで左へ、→キーで右へ動くんだけど、あくまで車の進行方向に対してだってこと。

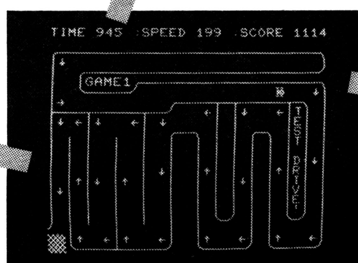
実際に車に乗っている気分でコントロールしないと頭が混乱してしまいそう。

例えば、車が画面の上から下へ走っている場合、→キーを押すと車は画面の左のほうへ曲がってしまうのだ。だって、車にしてみれば、そっちのほうが右ってわけだし、実際のハンドルのことを考えるとこういうキーのほうがリアルだといえるしね。

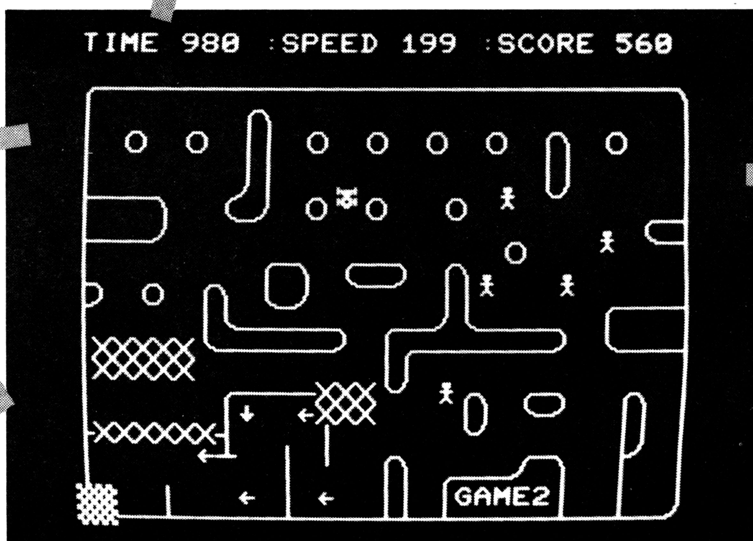
スピードアップはａキー、スピードダウンはｚキー。うまく、壁などにあたらないように、ゴールのチェッカーフラッグまで走っていってくれ。

途中でどうしようもなくなったら、ｅキー。これでENDになるのだ。

★作者自身もいってるが、ムズい。本人でさえ、GAME 1のゴールまで行ったことがないってんだからヨッシャ賞。



2 見た感じかんたんそうだけど、意外な難コース。こう何度も曲がっていると、途中でわかんなくなっちゃうのだ。



3 GAME 1よりかんたんという、珍らしいGAME 2。でもゴールまでたどりついたとき、スコアが600点以下なら不合格。またのご来場をお待ちしております……というみじめな立場になってしまうのだ。

Test Drive

```
10 REM ■■ TEST DRIVE ■■
15 FOR I=$D708 TO $D727:READ A:POKE I,A:NEXT
20 POKE $CA00,0:POKE 0,0:COLOR 6,0,0:CLS:TE=0
30 PRINT "      TEST DRIVE":COLOR 7,0:LOCATE 0,5:PRINT "ｻｱ CAR LICENSE ｦ"
40 PRINT "COMPUTERｷｮｳｼｭｳｼﾞｮ ﾃﾞﾄﾛｳ!":PRINT :PRINT "ｷｰｿｳｻ          ﾎｳ [a]SPEED UP"
50 PRINT "          [←][→]ｺｳ,[z]SPEED DOWN":PRINT:PRINT
55 PRINT "       START[s]KEY!"
60 PICK K:IF K<>ASC("s") THEN 60
70 IF GA=1 THEN RESTORE 650:GOTO 100
80 IF GA=2 THEN RESTORE 770:GOTO 100
81 LOCATE 0,2:PRINT "┌──────────────────────────────┐":LOCATE 0,21
82 PRINT "▩───────────────────────────┘":FOR I=3 TO 20:LOCATE 0,I
83 PRINT "|";SPC(29);"|":NEXT:LOCATE 2,15:PRINT "ｼﾞﾕｳﾆﾚﾝｼｭｳｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
84 LOCATE 0,22:PRINT "▩":SOUND 900,5:GOTO 110
100 CLS:LOCATE 0,2:FOR I=1 TO 21:READ A$:PRINT A$:NEXT :SOUND 900,5
110 X=29:Y=3:TX=-1:TY=0:SP=1:TI=1000:C$="▙"
120 REM ■■ ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ■■
130 CX=X:CY=Y:TI=TI-1:PICK K
150 IF K=29 AND TX=0 AND TY=1 THEN TX=1:TY=0:C$="▛":GOTO 230
160 IF K=29 AND TX=0 AND TY=-1 THEN TX=-1:TY=0:C$="▙":GOTO 230
170 IF K=29 AND TX=-1 AND TY=0 THEN TX=0:TY=1:C$="▟":GOTO 230
180 IF K=29 AND TX=1 AND TY=0 THEN TX=0:TY=-1:C$="▖":GOTO 230
190 IF K=28 AND TX=0 AND TY=1 THEN TX=-1:TY=0:C$="▙":GOTO 230
200 IF K=28 AND TX=0 AND TY=-1 THEN TX=1:TY=0:C$="▛":GOTO 230
210 IF K=28 AND TX=-1 AND TY=0 THEN TX=0:TY=-1:C$="▖":GOTO 230
220 IF K=28 AND TX=1 AND TY=0 THEN TX=0:TY=1:C$="▟":GOTO 230
230 IF K=122 THEN SP=SP+5
240 IF K=97 THEN SP=SP-5
245 IF K=101 THEN POKE 0,$40:CLS:PRINT "ｲｸｼﾞﾅｼ!":SOUND 900,10:END
250 IF SP>200 THEN SP=200
260 IF SP<1 THEN SP=1
280 X=X+TX:Y=Y+TY:FOR I=1 TO SP:NEXT:CH=PEEK($C100+X+Y*32):SOUND 1000-SP*2,1
290 IF CH=154 OR CH=155 OR CH=157 OR CH=253 OR CH=251 OR CH=254 THEN GOSUB 340
295 IF CH=152 OR CH=153 OR CH=235 OR CH=236 OR CH=138 THEN GOSUB 340
300 IF CH=237 THEN 360
310 COLOR 6,0:LOCATE CX,CY:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT C$
320 COLOR 7,0:LOCATE 0,0:PRINT "TIME";TI;":SPEED";200-SP;":SCORE";TE
330 GOTO 120
340 REM ■■ ﾌﾞﾂｶﾙ ■■
350 TX=-1:TY=0:X=29:Y=3:SOUND 400,10:SOUND 400,10:TE=TE-10:C$="▙":RETURN
360 REM ■■ GOAL ■■
370 SOUND 1000,5:COLOR 6,0:CLS
380 PRINT " ╭─╮ ╭─╮ ╭─╮ |":PRINT "| ┬| |├─┤ |":PRINT " ╰─╯ ╰─╯ | | └──"
390 COLOR 7,0:LOCATE 0,5:PRINT "ﾀﾞｲ";GA;"ﾊﾞﾝ TESTｼｭｳﾘｮｳ!"
400 TE=TE+TI+INT(RND(1)*500)+100:PRINT "SCORE";TE
410 IF GA=2 THEN 440
420 GA=GA+1:GOTO 55
440 IF TE>600 THEN 480
450 FOR I=900 TO 600 STEP -1:SOUND I,1:NEXT
460 PRINT "ﾌｺﾞｳｶｸ。ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾘﾅｵｿｳ。":GOTO 490
480 PRINT "ﾖﾛｼｲ。ｺﾞｳｶｸﾃﾞｽ!"
490 COLOR 6,0:LOCATE 7,15:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ(y/n)?"
500 PICK K:IF K=ASC("y") THEN GA=0:GOTO 20
510 IF K=ASC("n") THEN COLOR 7,0:CLS:POKE 0,$40:END
520 GOTO 500
600 REM ■■ ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ■■
610 DATA $18,$bd,$e7,$bd,$18,$bd,$ff,$81,$81,$ff,$bd,$18,$BD,$E7,$bd,$18
620 DATA $77,$22,$76,$de,$de,$76,$22,$77,$ee,$44,$6e,$7b,$7b,$6e,$44,$ee
630 REM ■■ ｶﾞﾒﾝ DATA ■■
640 REM ■■ GAME 1 ■■
650 DATA " ┌──────────────────────","|↓       ←       ←
|"
660 DATA "|  ┌────────────────────","|   |GAME1 ┌──────
─────┘"
670 DATA "|  ──────┘      →      ↓|","|→       ↑   ┌───────────
─┐  |"
680 DATA "|├─────────────┘   ←| |↓  ←|T|  |","|↓ ←|↓  ←| ↓   | |
|E| |"
690 DATA "|  |  |  ╭─  | |  ╭─  |S|  |","| | | | | | | | | | |
T| |"
700 DATA "| | | | | | | | | | | | |","| | | | | | | | | | | |
D|↓|"
710 DATA "| | | | |↓| |↑| | |↑|R|  |","| |↑|↓ |↑ | | | |↓| |
|I| |"
720 DATA "|↓| | | | | | | | | |V|  |","| | | | | | | | | | |
E| |"
730 DATA "| | | |• | | | | | | |!| |","| | | | | | | | ╰─╯ | |
─╯ |"
740 DATA "╯ |  |  | |  | |  |","▩|↑ ←|↑ ←| |↑ ←| |↑
←|"
750 DATA "▩╰──────────┘ ╰─────┘ ╰─────┘"
760 REM ■■ GAME 2 ■■
770 DATA "┌────────────────────────────","|   ╭
|"
780 DATA "| ╭ ╭ || ╭ ╭ ╭ ╭ ╭ ╭ |","| ╰ ╰ || ╰ ╰ ╰ ╰ |
| ╰ |"
790 DATA "|   ||   ||  |","├───╯ ╯| ╭ ╭ ╭ ☆ ╰
|"
800 DATA "|  | ╰─╯ ╰ ╰ ╰  ─┤","├───╯   ╭  ☆
─┤"
810 DATA "|  ╭─ ╭─ ╭ ╰  |","├ ╭ ╭ | | ╰──╯ ||☆  ☆
|"
820 DATA "├ ╰ || ╰─╯  ||  ──┤","|  |╰────╯ ╰──╯ ╰───
|  |"
830 DATA "|XXXXX╰──────╯ |┌─────╯ ──┤","|XXXXX  ||
|"
840 DATA "|  ───XXX ╰ ☆╭ ╭─  ╭ |","|  |↓ ←XXX  || ╰─
| | |"
850 DATA "├XXXXXXX┤  |  ╰  || |","|  ←┴ | | ╭  ╭─ ┼
╯ |"
860 DATA "|   |  || ──╯ | |  |","▩ |  ← | ← || |GAME2|  |
|"
870 DATA "▩──┴───┴────┴──┴┴──┴──┴──╯"
```

★変数リスト
I……雑用
A……キャラクタデータREAD用
A$……画面データREAD用
K……キー入力用
GA……ゲーム面数
X, Y……車の座標
CX, CY……前の車の座標
TX, TY……車の移動用
SP……スピード調節
TI……タイム
C$……車のキャラクタ
CH……車の位置のキャラクタデータ
TE……スコア

★プログラムの説明

10〜 20	初期設定
30〜 80	説明
81〜 84	GAME 0 の画面作成
100	GAME1, 2 の画面作成
110	変数設定
120〜	メインルーチン
130	キー入力、変数設定
150〜245	キー判定
250〜260	スピード判定
280	変数設定
290〜300	衝突判定
310〜320	消す、書く
340〜350	衝突時の処理
360〜520	ゴール到着の処理
600〜620	キャラクタデータ
630〜750	GAME1画面データ
760〜870	GAME2画面データ

★チェックポイント

車のキャラクタは、ユーザー定義文字ではなく、直接キャラクタを書き換えているようだ。

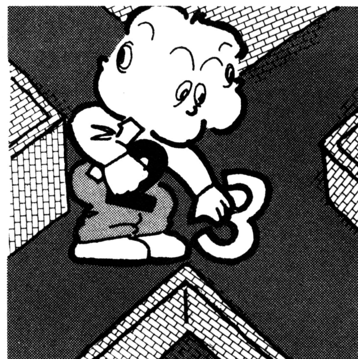
キー入力が甘い（遅い）のでスピードを下げるとかえって操作が難しい。140〜150のスピードが良い。

1面より2面のほうがやさしいというのもめずらしい。

TIME が0以下になるというのもちょっと問題。

Get Away

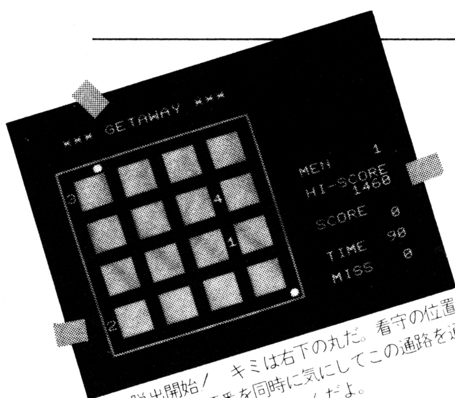
■FOR PASOPIA 7





By 峠 恒司

まさかと思っていたら、2号に続いて、また採用されてしまった。でもアイデアはなかなか浮かんできません。これからは知識を生かして教育用ソフトも作っていこうと思っています。私は、社会の先生なのです（峠 恒司）。



1 脱出開始！ キミは右下の丸だ。看守の位置と数字の順番を同時に気にしてこの通路を通るのって、結構ムズいんだよ。

ポシェット1号で添削教室のイケニエとなった『平安京ジャマ森』の添削後の亡霊が現れたのかと思った。うーむ、そういえばあのころ、添削担当ので゛ぶ先生は直しても直しても出てくるバグと戦って、「正しい添削の光が見えてきた！」と叫んでいたっけ。

遊び方

ここは〝わびさび刑務所〟。日本伝統のわび・さび精神を力いっぱい守っているシンプルな刑務所だ。

キミは、無実の罪でとらえられていたが、ある日、アホな看守がカギをかけ忘れたすきに逃げ出した。

この刑務所の大きな扉は、通路に落ちている数字を1から順にひろっていかねば開かない仕組みになっている。しかも、途中で看守に見つかったら、また鉄格子のなかへ逆もどりだ。

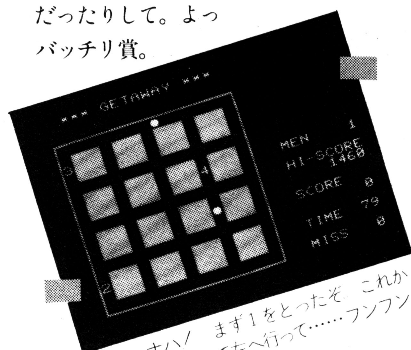
キミは右下の青い丸。看守は左上の赤丸でスタート。2468キーを操って、看守と目があわないよう、数字を順にひろっていってくれ。

キミと看守が、タテかヨコの通路で一直線になったら、見つかって脱出失敗。3回失敗したら、ゲームオーバーだ。

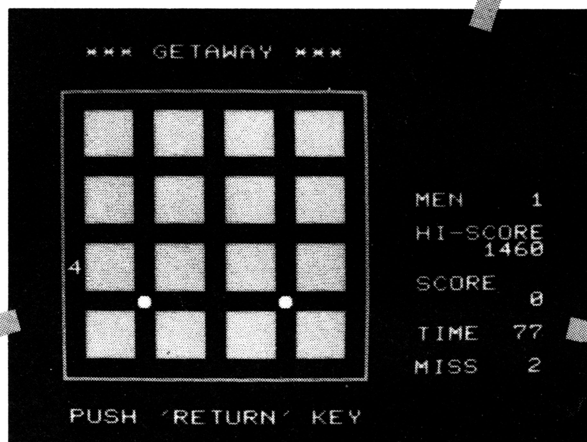
通路に落ちている数字は、1面で4番まで、以下、面をクリアするごとに9番まで増えていく（作者ですら、まだ3面までしか行ってないそうだ）。

おっと、制限時間は90秒だから、すばやく、コソコソと行動すること！

★そうですか。社会科の先生ねえ。すると、これは刑務所見学の教育ソフトだったりして。よっバッチリ賞。



2 ナハ！ まず1をとったぞ。これからもどって左へ行って……フンフン、楽勝、楽勝。



3 楽勝だと思っていたのはいつの日か。いまだに1面もクリアできずに……。うぎゃあ、また4を取るまえに看守に見つかってしまった！

★変数リスト

SC……スコア
HS……ハイスコア
ME……面
MS……ミスの回数
CX, CY……看守の位置
NX, NY……キミの位置
J……通路にある数守
P……看守の動く方向

★プログラムの説明

10〜 20	初期設定
40〜170	画面作成
180〜220	通路に数字を置く
230〜250	ゲーム開始
270	タイム処理
280〜360	衝突判定、自分の移動
370	数字を全部取ったか
390〜500	看守の移動
510	看守に見つかった？
520〜540	看守の移動データ
560〜590	面クリア処理
600〜620	看守に見つかった時の処理
630〜660	ゲームオーバー処理

★チェックポイント

行数もだいぶあまっているしオープニングやエンディングのデモがほしい。またPASOPIA 7ならではのグラフィックを使ってほしかったし、せめて、自分と看守のキャラクタだけでもかえてほしかったな。

Get Away

```
10 WIDTH 40:SCREEN 2:RANDOMIZE(TIME/77)
20 DEFINT A-Z:COLOR=(1,0,7):SC=0:HS=0:ME=1
30 'ｶﾞﾒﾝ
40 COLOR 5:CLS:LOCATE 12,1:PRINT "*** GETAWAY ***"
50 LINE(87,31)-(225,168),1,B:LINE(86,30)-(226,169),1,B
60 FOR LX=97 TO 193 STEP 32:FOR LY=40 TO 136 STEP 32
70 LINE(LX,LY)-(LX+22,LY+22),1,BF:NEXT:NEXT
80 MS=0
90 CX=11:CY=4:NX=27:NY=20:J=49:P=2
100 LOCATE 30,10:PRINT CHR$(252) "MEN   ";CHR$(255) ME
110 LOCATE 30,12:PRINT CHR$(253) "HI-SCORE"
120 LOCATE 30,15:PRINT CHR$(254) "SCORE"
130 LOCATE 30,18:PRINT CHR$(250) "TIME  90"
140 COLOR 7:LOCATE 35,13:PRINT USING "####";HS
150 LOCATE 35,16:PRINT USING "####";SC
160 COLOR 0:FOR MY=4 TO 20 STEP 4:LOCATE 11,MY:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■":NEXT
170 FOR MX=11 TO 27 STEP 4:FOR MY=5 TO 19:LOCATE MX,MY:PRINT "■":NEXT:NEXT
180 N=3+ME:IF N>9 THEN N=9
190 COLOR 6:X1=11:Y1=6:FOR M=1 TO N
200 IF M>5 THEN X1=13:Y1=8
210 SX=4*INT(RND(7)*4)+X1:SY=4*INT(RND(7)*4)+Y1:IF SCREEN(SX,SY)<>135 THEN 210
220 LOCATE SX,SY:PRINT CHR$(48+M):NEXT
230 TI=90+TIME
240 LOCATE 30,20:PRINT CHR$(251) "MISS ";CHR$(255) MS
250 COLOR 5:LOCATE NX,NY:PRINT "●"
260 'ｱﾅﾀﾉ ｲﾄﾞｳ
270 COLOR 7:LOCATE 37,18:PRINT USING "##";TI-TIME:IF TI-TIME<=0 THEN 600
280 K=INP(49):IF K=239 THEN NX1=NX-1:NY1=NY:GOTO 330
290 IF K=191 THEN NX1=NX+1:NY1=NY:GOTO 330
300 IF K=254 THEN NX1=NX:NY1=NY-1:GOTO 330
310 IF K=251 THEN NX1=NX:NY1=NY+1:GOTO 330
320 FOR I=0 TO 200:NEXT:GOTO 390
330 IF SCREEN(NX1,NY1)=135 THEN 350
340 IF SCREEN(NX1,NY1)=J THEN PLAY "O5L32CEG":J=J+1 ELSE FOR I=0 TO 80:NEXT:GOTO
 390
350 COLOR 0:LOCATE NX,NY:PRINT"■":NX=NX1:NY=NY1
360 COLOR 5:PLAY"O4T200L32E":LOCATE NX,NY:PRINT"●"
370 IF J=49+N THEN 560
380 'ｶﾝｼｭﾉ ｲﾄﾞｳ
390 S=INT(3*RND(7))+1:ON S GOTO 400,410,420
400 RESTORE 520:GOTO 430
410 RESTORE 530:GOTO 430
420 RESTORE 540
430 READ R1,R2:IF R1=0 AND R2=0 THEN P=-P:GOTO 390
440 IF P=-1 THEN CX1=R1:CY1=R2:GOTO 480
450 IF P=-2 THEN CX1=R2:CY1=R1:GOTO 480
460 IF P=1 THEN CX1=-R1:CY1=R2:GOTO 480
470 IF P=2 THEN CX1=-R2:CY1=-R1
480 IF SCREEN(CX+CX1,CY+CY1)=135 THEN 490 ELSE 430
490 COLOR 0:LOCATE CX,CY:PRINT"■":CX=CX+CX1:CY=CY+CY1
500 COLOR 2:PLAY"O4T200L48F":LOCATE CX,CY:PRINT"●":P=CX1+2*CY1
510 IF (CX MOD 4=3 AND CX=NX) OR (CY MOD 4=0 AND CY=NY) THEN 600 ELSE 270
520 DATA 0,-1,-1,0,0,1,0,0
530 DATA -1,0,0,1,0,-1,0,0
540 DATA 0,1,0,-1,-1,0,0,0
550 'ｵﾜﾘ
560 PLAY "O3T120L16AP16AP32AP16L8AP8","O4T120L16EP16EP32EP16L8EP8"
570 PLAY "O3T120L16A#P16AP16A#P16L4A","O4T120L16FP16EP16FP16L4E"
580 ME=ME+1:SC=SC+10*(TI-TIME):IF SC>=HS THEN HS=SC
590 FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 90
600 PLAY"O1T120L8AP16AP16AP16L2F":FOR I=0 TO 4000:NEXT
610 MS=MS+1:IF MS=3 THEN 630
620 COLOR 0:LOCATE CX,CY:PRINT "■":P=2:CX=11:CY=4:GOTO 240
630 PLAY"O1T120L8GP16GP16GP16L2E"
640 ME=1:SC=0:LOCATE 10,23:PRINT CHR$(250)"PUSH 'RETURN' KEY"
650 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 650
660 LOCATE 9,23:PRINT "                         ":GOTO 80
670 '**************
680 '* GET AWAY   *
690 '*  by K.Tao  *
700 '*    '84/4/15*
710 '**************
```

●PASOPIA 7

Paint

一画面

■FOR PASOPIA 7

By TETUくん



ぎえ～！　ボツじゃなかったんですか？　なんせプログラムがゴチャゴチャして、ムズいのきわめつけだったんだもん。パソコンにさわりはじめて1年、PASOPIA買って3、4ヵ月の中学1年生でした～！（TETUくん）

ペンキ塗りって仕事は、塗っても塗ってもムラが出て、かなりピキピキものなんだけど、それをゲームにしちゃうと輪をかけてピクピクしてしまうってことが、よおくわかりました。

遊び方

2468キーを操作して、画面に示される目標ブロック数目指して白いペンキを塗りたくってくれ。

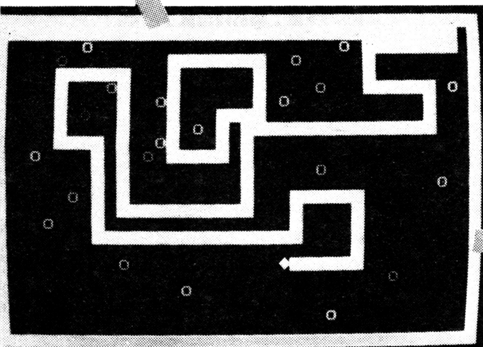
ただし、壁にぶつかったり、色とりどりの落とし穴にはまったりすると、アウト。この落とし穴、さらに落とし穴があって、なんと黒い落とし穴なんてのがあるのだ。こいつは、もはや心眼で見破るしかない（だってバックも黒なんだもん！）。

それから壁際のペンキ塗りにも、ちょっとしたキーさばきが要求される。壁の直前で間一髪、さっと左右へ曲がらなければいけないわけだ。

目標ブロック数は600＋αとなかなかシビアな数。だから、危険なところのペンキ塗りにもあえてチャレンジしなければならないわけだ。

それから、自分がすでに塗った部分を再び通ると、せっかく塗ったペンキがきれいにはがれてしまうからそのつもりで……。一筆がき＋オセロ的な戦略も必要なのね。

★テンキーの操作練習にもなるシンプルゲーム。面クリアの工夫などがやっぱりほしいヨッシャ賞なのだ。



これは断じてスネークゲームではない。先っぽにある◆こそ、プロのペンキ屋さんを目指すキミなのだ。でも、こんな塗り方じゃあね。

Paint

```
1 SCREEN 2:WIDTH 40:CLS:DEFINT A-Z
2 DIM D(38,23):A=1:B=1:RANDOMIZE TIME
3 FOR I=1 TO 25:X=RND*38+1:Y=RND*22+1:C=
RND*6+2:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT"o":NEXT
 I:COLOR 7:R=RND*50
4 LINE(0,0)-(319,199),7,B:LINE(7,7)-(312
,192),7,B:PAINT(1,1),1,7:SW=3
5 LOCATE 3,0:PRINT USING"[ｽｺｱ:###] ♥♥ PA
INT ♥♥ [:ﾓｸﾋｮｳ :###]";SC,600+R
6 S=STICK(0):IF S=0 THEN 7 ELSE SW=S
7 X=(SW=7)-(SW=3):Y=(SW=1)-(SW=5)
8 IF (A<1)+(A>38)+(B<1)+(B>22)THEN 13
9 IF SCREEN(A+X,B+Y)=ASC("o") THEN 13
10 IF D(A,B)=0 THEN LOCATE A,B:PRINT"■":
D(A,B)=1:SC=SC+1 ELSE LOCATE A,B:PRINT"
":SC=SC-1:D(A,B)=0
11 IF SC=600+R THEN BEEP:GOTO 13
12 A=A+X:B=B+Y:LOCATE A,B:PRINT"◆":GOTO
5
13 FOR I=1 TO 20 STEP 2:CIRCLE(A*8+4,B*8
+4),I,3:SOUND 36,1:NEXT:IF INKEY$<>" " T
HEN 13 ELSE RUN
```

★変数リスト

SC……スコア
A, B……自分の座標
X, Y……自分の移動の際使用、障害物の座標
S……スティック関数
SW……自分の向き
R……目標値を決める
D(,)……ある位置が塗られているか否かのフラッグ
C……障害物の色
I……障害物の数

★プログラムの説明

1～2	初期設定
3	障害物の設置
4～5	画面の作成
6～7	自分の進む方向を決める
8	外枠にあたった？
9	障害物にあたった？
10	その場所にペンキが塗ってあるかによりペンキを塗り、はがす
11	目標値に達した？
12	自分の移動
13	ゲームオーバー処理

★チェックポイント

このプログラムは目標の値に達すると、それでおわってしまうんだけど、やはりものたりない。1面では障害物を少なくして2面以後は障害物をだんだん多くしていくというのは、そうむずかしいことではないし、少なくとも、目標に達した時と、壁や障害物にあたり失敗した時の表示が同じなのはさけてほしかった。

Space Wave

一画面

■FOR PASOPIA
PASOPIA 7

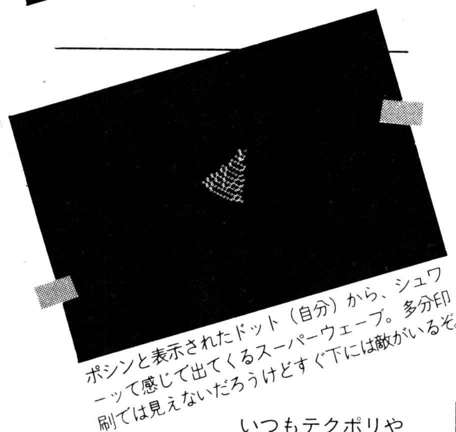


By MIO



マイコン歴3年だけど、実はナイコンのMIOです。今、プログラムを作れる機種は、PC-8001、PASOPIA、SC-3000……etc.ゲームのアイデアは、コマンドからとキャラクタからの2通りの方法で考えています（MIO）。





ポシンと表示されたドット（自分）から、シュワーッて感じて出てくるスーパーウェーブ。多分印刷では見えないだろうけどすぐ下には敵がいるぞ。

いつもテクポリやポシェットの画面写真を撮ってくれるカメラマンが、このゲームの写真を撮ろうとファインダーをのぞきこんで、「え？　これだけ？」とつぶやいた。でも、ゲームはスリリングなのだ。

遊び方

RUNさせると、画面に現れるのは、たった2つのドット。黄色がキミ、緑が敵だ。

敵は一撃必殺のビームをまさに乱射しながら、ランダムに動きまわる。こいつをやっつけるためのキミの武器は、至近距離でしか効果はないがあたれば破壊力バッグンのスーパーウェーブだ。

2468キーで、敵の攻撃にあたらないよう祈りながら（だっていったん発射されたら絶対よけられないんだもん）、じりじりと敵に近づいてスーパーウェーブでやっつけよう。

ウェーブは、24キーを同時に押すことで左下に、48キーで左上に、86キーで右上に、62キーで右下に出る。

画面は上下左右がワープでつながっているのでそれをうまく利用しよう。

敵をやっつけたり、やられたりしたときの画面は、スタート画面に比べて結構ハデなのだ。

★自分も敵も小さいドットだと、画面が広く感じられて楽しいんだよね。ちょーとゲーム感覚にズレがあるけれどここんとこ ろヨロシクしてバッチリ賞。

Space Wave

```
1 SCREEN 1:WIDTH 80:COLOR 6,0:RANDOMIZE TIME:CLS:S=0:X=80:Y=50:GOSUB 11:PSET(X,Y
),6:PSET(X1,Y1),4:FOR I=82 TO 32 STEP 3:SOUND I,2:SOUND 0,1:NEXT
2 OUT 48,127:K=INP(49):XX=0:YY=0:IF K=251 THEN YY=1 ELSE IF K=239 THEN XX=-1 ELS
E IF K=191 THEN XX=1 ELSE IF K=254 THEN YY=-1 ELSE 8
3 PRESET(X,Y):X=X+XX:Y=Y+YY:IF X<0 THEN X=159 ELSE IF X>159 THEN X=0 ELSE IF Y<0
 THEN Y=99 ELSE IF Y>99 THEN Y=0
4 PSET(X,Y)
5 IF RND(1)>.3 THEN 6 ELSE XL=INT(RND(1)*160):YL=INT(RND(1)*100):LINE(X1,Y1)-(XL
,YL),4:SOUND 40,2:P=POINT(X,Y):LINE(X1,Y1)-(XL,YL),0:PSET(X1,Y1),4:IF P=4 THEN 1
0 ELSE 2
6 PRESET(X1,Y1):X1=X1+INT(RND(1)*5-2):Y1=Y1+INT(RND(1)*5-2):IF X1<0 THEN X1=159
ELSE IF X1>159 THEN X1=0 ELSE IF Y1<0 THEN Y1=99 ELSE IF Y1>99 THEN Y1=0
7 PSET(X1,Y1),4:GOTO 2
8 IF K=187 THEN XC=5.0125:YC=5.8875 ELSE IF K=190 THEN XC=.3925:YC=1.1775 ELSE I
F K=238 THEN XC=1.9625:YC=2.7475 ELSE IF K=235 THEN XC=3.5325:YC=4.3175 ELSE 5
9 FOR I=1 TO 10:CIRCLE(X,Y),I*2,6,XC,YC:SOUND I*2+62,2:NEXT:P1=POINT(X1,Y1):FOR
I=1 TO 10:CIRCLE(X,Y),I*2,0,XC,YC:NEXT:IF P1=6 THEN FOR I=1 TO 6:CIRCLE(X1,Y1),I
*2,INT(RND(1)*7+1):SOUND I*2+50,2:NEXT:S=S+10:CLS:GOSUB 11:GOTO 4 ELSE 5
10 FOR I=0 TO 30:LINE(X,Y)-(INT(RND(1)*160),INT(RND(1)*100)),INT(RND(1)*7+1):SOU
ND INT(RND(1)*60+20),4:NEXT:CLS:WIDTH 36:LOCATE 12,5:PRINT"GOME  OVER":LOCATE 10
,10:PRINT"YOUR SCORE ";S:LOCATE 9,15:PRINT"PUSH RETURN KEY!";:WHILE INKEY$<>CHR$
(13):WEND:RUN
11 X1=INT(RND(1)*160):Y1=INT(RND(1)*100):RETURN
```

★変数リスト

S……スコア
X, Y……自分の座標
X1, Y1……敵の座標
XX, YY……自分が移動する際の増分
XL, YL……敵のビームの終点の座標
XC……ウェーブ時のCIRCLEの終点
YC……ウェーブ時のCIRCLEの終点
K……押されたキーの判断用
P……自分のいる位置のカラーコード
P1……敵のいる位置のカラーコード

★プログラムの説明

1	初期設定
2	キースキャン
3～4	自分の移動
5	敵の攻撃、自分がやられたかの判断
6～7	敵の移動、メインルーチン頭へ
8～9	ウェーブ発射、攻撃成功？
10	ゲームオーバー処理
11	敵の位置を決めるサブルーチン

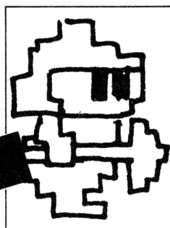
★チェックポイント

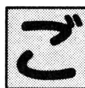
ウェーブビームという変わったビームはおもしろいね。ただ画面があまりにもさびしすぎる。少なくとも得点、外枠の表示はほしいところだ。外枠があれば、どこまでいけば反対側にワープできるかもわかるしね。

●PASOPIA

Pig Pag

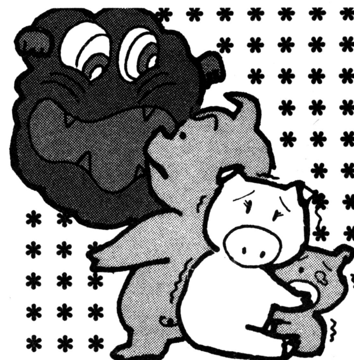
■FOR M5(Pro.,Jr.) BASIC-G





By 本間満章

ごめんなさい、ボクはもうM5を持ってないんです。友人にゆずってしまいました。前回はディグダグ60万というペンネームでのったんですが、家の人に名前がのってないじゃないかといわれてしまった（本間満章）。





正義の味方ローヒーの勇姿。でも、ブデブデにやられて天使となって昇天する姿のほうがかわいいという声も強い。

やせたソクラテスより、楽しいブタになれ！

遊び方

キミはタブ国のローヒー。平和なタブ国へ、タスンモ国のブデブデが突然戦争をしかけてきた。石をブデブデにぶっつけて、豚子たちを守ろう！

カーソルキーでローヒーを左右に動かし、シフトキーでブデブデ目がけて石を投げよう。ブデブデにあたると10点。うまく豚子を守りきって、豚子たちが右から左へ無事横断できると10点。

でも、ブデブデやローヒーの投げた石が豚子やローヒー自身にあたると、昇天しちゃうぞ。

★家族で楽しむホンワカゲームって感じ。よしよし、バッチリ賞。

★変数リスト

SC……スコア
T……残り時間
X……ローヒーのX座標
K……インキー用
A$……最初に入力するプレイヤーの名前
num$( )……スコア表示用
PL$( )……ミュージックデータ格納用
NO( )……そのブデブデが、何層にいるか
AS, A……動いていないブデブデを再び動かす
AS……石を落とすブデブデのスプライトナンバー
AQ……ブデブデが下におりてくるかを決める
AD……ブデブデが落とす石のスプライトナンバー
ZA, XA, SA……各スプライトの衝突判定
QA……ローヒーが攻撃したブデブデのスプライトナンバー
C, V……ローヒーが攻撃したモンスターの座標
MS……どのスプライトが衝突を起こしたのか
XC, YC……ブデブデに攻撃されたローヒーあるいは豚子の座標
MS……天使豚のスプライトナンバー
TS……天使豚をはばたかせる

★プログラムの説明

40～70	初期設定
80	ローヒー、豚子の移動
100～110	ローヒー移動方向決定
120	ローヒーが石を投げる
130～150	残り時間処理、ローヒー移動
160～170	豚子移動
180～200	キャラクタの変換
210～240	ブデブデの移動
250～260	ブデブデの攻撃
270	スコア表示
280～320	各スプライト間の衝突処理
330～380	ローヒー、豚子がやられた時の処理
390～870	キャラクタ定義
880	プレイヤーの名前の登録
890～1170	オープニングデモ
1180～1400	ゲームオーバーデモ

★チェックポイント

音楽、デモ、キャラの多さとM5の能力をフルに使ったゲームですな。ちょっと気になるのが、数字の色、せっかく定義しているんだけどバックの色とまぎらわしいね。この数字キャラは820行で色指定しているので、2つある50という数字の〝5〞をいろいろかえてみてくれ（16進数だよ）。

Pig Pag

```
10!  ################
20!  # P I G P A G #
30!  ################
40 console 0:dim PL$(3)
50 print "USL":mag 2:gosub $STCHR
60 gosub 880:gosub 1140
70 dim NO(3):SC=0:X=80:T=2000
80 for I=1 to 2:loc I to 230,138:move I to 8,138,rnd(2)+4:ne
xt:move 0 on X,160
90! BY HONMA
100 K=inkey(0):if(K=54)*(X>8)then X=X-8 else if(K=55)*(X<232
)then X=X+8 else goto 120
110 if(X/8)mod 2=0 then scod 0,8:scod 12,12 else scod 0,16:s
cod 12,20
120 if(inkey(1)=4)*(status(7)=0)then loc 7 to X,160:move 7 s
tep 0,-4,2 else goto 140
130 play,,"o4c16d16b16":scod 0,36:scod 12,40
140 T=T-1:if T<1 then goto 1180
150 move 0 to X,160,2
160 if status(1)=0 then SC=SC+10:play "o5c16f8":loc 1 to 230
,138:move 1 to 8,138,rnd(2)+4
170 if status(2)=0 then SC=SC+10:play "o6c16f8":loc 2 to 230
,138:move 2 to 8,138,rnd(2)+4
180 if T mod 2=0 then goto 200
190 for Z=3 to 6:scod Z,28:next:for Z=1 to 2:scod Z,0:next:g
oto 210
200 for Z=3 to 6:scod Z,32:next:for Z=1 to 2:scod Z,4:next
210 AS=rnd(3):if status(AS+3)=0 then A=rnd(1)else goto 240
220 loc AS+3 to 255-255*A,NO(AS)*24:move AS+3 to 255*A,NO(AS
)*24,rnd(2)+2:NO(AS)=NO(AS)+1
230 if NO(AS)>2 then NO(AS)=0
240 AQ=rnd(3):if(status(AQ+3)=1)*(NO(AQ)=0)*(rnd(9)=0)then m
ove AQ+3 step 0,3,3
```

```
250 AS=rnd(3)+3:AD=rnd(3)+8:if(status(AS)=1)*(status(AD)=0)t
hen else goto 270
260 loc AD to sPrite(AS,1),sPrite(AS,0):move AD steP 0,3,3
270 Print cursor(9,23);right$("0000"+num$(SC),5);cursor(25,2
3);right$("0000"+num$(T),4);
280 MS=3:ZA=coinc(0,3,11):if ZA>2 then MS=0
290 XA=coinc(1,3,7):if XA>2 then MS=1 else SA=coinc(2,3,7):i
f SA>2 then MS=2
300 QA=coinc(7,3,6):if QA>2 then scod QA,52:C=sPrite(QA,1):V
=sPrite(QA,0)else goto 320
310 erase QA,7:loc QA to C,V:Play "c8o3f16g16o6c16b16":SC=SC
+10:erase QA:NO(QA-3)=0
320 if MS=3 then goto 100
330 XC=sPrite(MS,1):YC=sPrite(MS,0):erase:joint:for I=0 to 3
:NO(I)=0:next
340 loc MS to XC,YC:move MS steP 0,-1,2
350 Play "s0o4a.aa8a.o5co4b8ba8a9+8a2.":TS=0
360 TS=TS+1:if TS mod 2=1 then scod MS,48 else scod MS,44
370 if TS<30 then sleeP 3,5:goto 360
380 T=T-200:SC=SC-100:joint 12 to 0,1:move 0 on X,160:gosub
830:goto 80
390$STCHR:for I=0 to 55:read A$:stchr A$ to I:next
400!BUTA NO YOKO 1
410 data 00000000000080C1E,2F2FFFFF1F0F0A0A,0000000000000000,
F0F8F8FCF8F82020
420!BUTA NO YOKO 2
430 data 00000000000080C1E,2F2FFFFF1F0F0404,0000000000000000,
F0F9FAFCF8F85050
440!BUTA NO MAE 1
450 data 081C0F0D1D9F5C3A,1A1C1F1F0F0F0600,1038F0B8BCFC7CBE,
BD7DFCFCF8F64000
460!BUTA NO HANA 1
470 data 0000000080000305,0503000000000006,0000000000008040,
4080010000003000
480!BUTA NO MAE 2
490 data 081C0F0D1D1F1C3A,5A5C1F1F0F070200,1038F0B8BCFC7CBE,
BD7DFCFCF8F46200
500!BUTA NO HANA 2
510 data 0000000000000305,0503400000000C00,0000000000008040,
4080010000000060
520!IWA
530 data 0103070D0F0F0E0F,0B07030100000000,F8BCF6FDBFFFDFFD,
FFEEBCF800000000
540!MONSUTA 1
550 data 300C02070B153575,7F7230180F3E3E00,0C3040E0D0A8ACAE,
FE4E0C18F8707C7C
560!MONSUTA 2
570 data 003C02070B113575,7F72381F1F0E3E3E,003C40E0D088ACAE,
FE4E1CF8F07C7C00
580!BUTA NO USHIRO
590 data 081C0F1F3FBFBF7F,3F3F3E3F1F0F0600,1038F0F8FCFDFDFE,
FCFCFC5CB8F06000
600!BUTA NO USHIRO HANA
610 data 0000000080000000,0000000000000006,0000000001000000,
0000000000000060
620!BUTA NO TENSHI 1
630 data 0708070002030D0F,070F070707030100,C020C0000080C0E4,
EEFFFDE8E0E0C0E0
640!BUTA NO TENSHI 2
650 data 0708070002030D0F,07070F0707030100,C020C0000080C0E0,
ECFEFEEAE0E0C0E0
660!MONSUTA NO SHITAI
670 data 0083C7EFFF7F3F1F,1F3F7FFFEFC78300,0080C4E2D1BA7CB8,
F87CBAD1E2C48000
680 stchr "08494B6BFFFFFFBB" to &21,1
690 stchr "3844BABABA443810" to &2A,1
700 stchr "101092D6D6FE7C38" to &23,1
710 stchr "7CCECECECECECE7C" to 48,1
720 stchr "3C1C1C1C1C1C1C1C" to 49,1
730 stchr "3C4E46060C18307E" to 50,1
740 stchr "3C46061C1C06463C" to 51,1
750 stchr "1C3C6C6CCCFE0C0C" to 52,1
760 stchr "607E60607C06463C" to 53,1
770 stchr "3C6660607C66663C" to 54,1
780 stchr "3C666606060C1830" to 55,1
790 stchr "3C66663C6666663C" to 56,1
800 stchr "3C66663E0606663C" to 57,1
810 color &21,&20:color &2A,&80
820 color &30,&50:color &38,&50
830 for I=0 to 2:scod I,0:scol I,11:next
840 for I=7 to 11:scod I,24:scol I,6:next
850 for I=3 to 6:scod I,28:scol I,3:next
860 scod 0,8:scol 0,11:scod 12,12:scol 12,9
870 joint 12 to 0,1:scol 13,11:return
880 cls:bcol:locate 7,10:inPut "YOUR NAME ";A$:cls
890 for I=0 to 20:Print cursor(rnd(30),0);"*↓←#";:next
900 Print cursor(0,2);
910 Print "  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
920 Print "  ! ****   *   ***  !"
930 Print "  ! *    *  *  *   * !"
940 Print "  ! *    *  *  *     !"
950 Print "  ! ****  *  *  **  !"
960 Print "  ! *       *  *   * !"
970 Print "  ! *       *   ***  !"
980 Print "  !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!":Print
990 Print tab(9);"****   ***   ***"
1000 Print tab(9);"*    *  *   * *   *"
1010 Print tab(9);"*    *  *   * *"
1020 Print tab(9);"****  ***** *  **"
1030 Print tab(9);"*       *  * *   *"
1040 Print tab(9);"*       *   *  ***"
1050 move 0 on 64,144:loc 3 to 128,144
1060 Print cursor(8,20);"ふ゛た   もんすたー";
1070 Print cursor(5,22);"<<< SPACE KEY >>>";
1080 T=T+1:if T mod 2=0 then scod 0,16:scod 12,20:scod 3,28:
goto 1100
1090 scod 0,8:scod 12,12:scod 3,32
1100 if inkey(0)=7 then else sleeP 1,5:goto 1080
1110 Play,,"s1h5t200":erase:bcol 4
1120 PL$(0)="o4":PL$(1)="o5":PL$(2)="o6":PL$(3)="o7"
1130 for I=0 to 3:for P=0 to 1:Play,,PL$(I)+"g8a8g8e8":next
P,I:sleeP 2:return
1140 cls:Print cursor(0,19);rPt$(31,"!");cursor(0,22);rPt$(3
1,"!");
1150 for I=1 to 3:for P=1 to 15:Print cursor(rnd(31),I*3-1);
"!";:next P,I
1160 for I=1 to 15:Print cursor(rnd(30)+1,rnd(18));"*↓←#";:n
ext
1170 Print cursor(2,23);"SCORE 00000        TIME 0000";:retur
n
1180 erase:cls
1190 Print cursor(0,2);
1200 Print "          "
1210 Print "          "
1220 Print "          "
1230 Print "          ":Print
1240 Print tab(13);"        "
1250 Print tab(13);"        "
1260 Print tab(13);"        "
1270 Print tab(13);"        ":Print
1280 Print tab(10);"SCORE ";right$("0000"+num$(SC),5)
1290 if SC>990 then goto 1350 else if SC<100 then goto 1380
1300 Print:Print:Print tab(7);A$;"くん"
1310 Print tab(7);"よくか゛んは゛りました"
1320 Print tab(10);"これからも か゛んは゛りましょう"
1330 Print cursor(8,22);"<<<PLAY[Yes,No]>>>"
1340 if inkey$="y" then run else if inkey$="n" then Print "■
":end else goto 1340
1350 Print:Print:Print tab(7);A$;"くん は"
1360 Print tab(7);"たいしたもんた゛"
1370 Print tab(10);"そのちょうして゛か゛んは゛れ":goto 1330
1380 Print:Print
1390 Print:Print tab(7);A$;"の"
1400 Print tab(8);"あほ ほ゛け は゛か":goto 1330
```

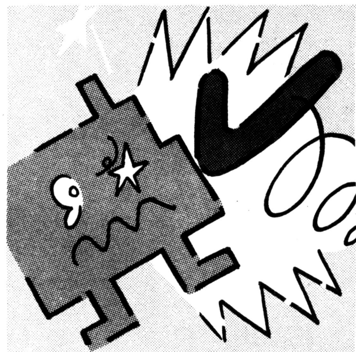
ブーメラン

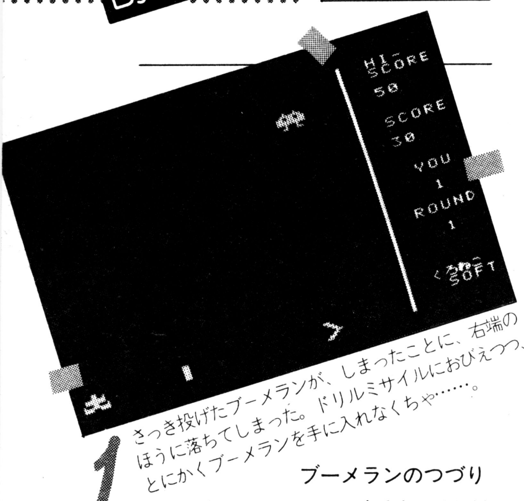
■FOR M5(Pro.,Jr.) BASIC-G



By くろねこAN

ボクの家には、ものすごくかわいい「クマ」がいます。体中黒い毛で、のどのところだけ月型の白い模様があります。そう、月の輪グマなのだ。……でも、ホントはただの黒ネコです（くろねこAN）。





1 さっき投げたブーメランが、しまったことに、右端のほうに落ちてしまった。ドリルミサイルにおびえつつ、とにかくブーメランを手に入れなくちゃ……。

ブーメランのつづりはboomerang。くろねこANは、しっかり新しい辞書を買って調べたそうだ。えらいねえ、見あげたもんだねえ。でも、つづりがちょっと難しいので、記事のタイトルはカタカナにしてしまった。許せ。

遊び方

たったの3分で作者が作ったという恐るべきエイリアン・バクバク。このバクバクが、ブーメランで遊んでいたキミを、バクバク界に引きこんでしまったのだ。

ふとわれにかえると四面を壁に囲まれたバクバク界で、バクバクとキミは向かいあっていた……。

バクバクは、大量に持っているドリルミサイルでキミを攻撃してくる。キミが持っているのは、さっきまでおもちゃにして遊んでいたブーメランがただひとつ。キミはブーメランを武器にバクバクとの戦いを戦いぬけるか？

←→で左右に自分を動かして、バクバクのドリルミサイルをよけながら、スキあらばシフトキーを押してブーメランで攻撃しよう。

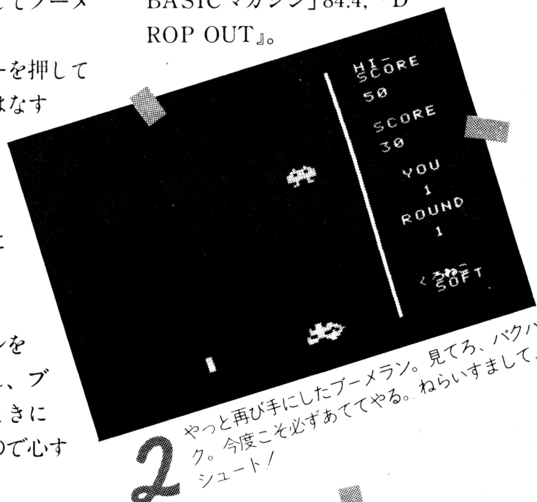
ブーメランは、シフトキーを押しているあいだ真上に上昇し、はなすとカーブして、キミの向っている方向に落ちてくる。

ブーメランは1つしかないので落ちるたびにひろいにいかなくちゃいけないから、つらい。

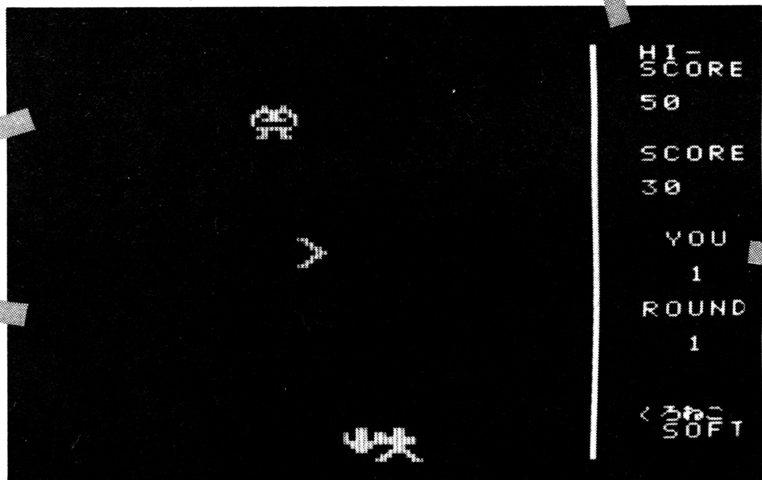
バクバクに14回ブーメランをあてたら1面クリア。ただし、ブーメランがカーブしているときにあたっても、きき目がないので心するように。

スタートorリプレイのキーは、Sキーだ。

★設定もなかなかユニークな、よくできたゲームで、結構夢中になれるね。でも、もっともっと工夫ができたはず。おしいヨッシャ賞。〔参考〕「マイコンBASICマガジン」'84.4,『DROP OUT』。



2 やっと再び手にしたブーメラン。見てろ、バクバク。今度こそ必ずあててやる。ねらいすまして、シュート！



3 おっとっと、危ない危ない。ドリルミサイルを間一髪でかわしている間にも、ブーメランはバクバク目指して飛んでいく。う〜ん、このままいくとまたはずれてしまいそうだ……ム、ムズい!!

ブーメラン

```
10 print "URL":view 1,0,31,23:mag 1:console 0:play "o5v3t200
h8l16s1","l32v8o5","o6v5t250h4l32"
20 on event gosub 690:event 6,2:V=0
30 data 180C0603060C1800,10386CC682000000,00183060C0603018,0
000004163361C08,18587E7E183C66C3,18587E7E99FFE700,181A7E7E18
3C66C3
40 data 181A7E7E99FFE700,247EDBBD817E2466,00247EDBFFFF2466,1
85A5A7E3C180000,1818181818180000,602624ffbddb7e24,066424ffff
db7e24
50 data 066991458aa2518e,001892d47b3f0b0c
60 for I=0 to 15:read A$:stchr A$ to I:next I
70!    しょき
80 E=0:Q=0:S=0:W=0:Y=0:Z=0:R=3:C=144:X=100:H=1
90 scol 0,&08:scol 1,&05:scol 2,&02:scol 3,&0D:scol 4,&0A
100 gosub 690:goto 810
110 event on
120!    がめん
130 for I=0 to 23:print cursor(24,I);"|";:next I
140 print cursor(26,0);"HI-↓←←←SCORE";
150 print cursor(25,3);V
160 print cursor(26,6);"SCORE";
170 print cursor(25,8);S
180 print cursor(27,11);"YOU";
190 print cursor(27,13);R
200 print cursor(26,15);"ROUND";
210 print cursor(27,17);H
220 print cursor(26,21);"<ろねこ↓←←←SOFT";
230 loc 2 to 100,100
240!    YOU
250 if(inkey(0)=54)*(X>4)then X=X-4:W=2
260 if(inkey(0)=55)*(X<168)then X=X+4:W=0
270 if(inkey(1)=4)*(Y=0)then move 0 step 0,-2,1:Y=3:goto 290
280 if(inkey(1)=0)*(Y=3)then gosub 490
290 loc 1 to X,176:if Y=0 then loc 0 to X+6,178
300 if sprite(0,0)<0 then Y=2:goto 560
310!    てき
320 if status(2)=1 then goto 350
330 U=rnd(176):O=rnd(C)
340 move 2 to U,O,1
350!    みさいる
360 if status(3)=1 then goto 390
370 P=sprite(2,1)
380 loc 3 to P,sprite(2,0):move 3 to P,176,1
390!    せっしょく
400 if sprite(0,0)>176 then Y=1
410 K=coinc(0)
420 if K=1 then Y=0
430 if K=2 then goto 600
440 if(K=3)+(K=4)then Y=2:goto 560
450 D=coinc(1,3,4)
460 if(D=3)+(D=4)then goto 720
470 if status(4)=0 then erase 4
480 goto 240
490!    かーぶ
500 A=0:Y=2:G=sprite(0,1):J=sprite(0,0)
510 for I=0 to 32 step 2:A=A+9:D=I*-(W-1):F=(sin(100,A)*16)/
100
520 if(sprite(0,1)<0)+(sprite(0,1)>175)then goto 560
530 loc 0 to G+D,J-F:next I
540 move 0 to sprite(0,1),178,1
550 return
560 move 0 to rnd(172),178,1:goto 240
570 event off:print cursor(10,10);"GAME OVER";
580 if S>V then V=S
590 if inkey$="s" then cls:goto 70 else goto 590
600!    やった
610 scod 2,14:scol 2,&0F
620 play "ca"
630 for I=1 to 300:next
640 Z=Z+1:S=S+10:print cursor(25,8);S
650 if Z=14 then scod 2,14:goto 750
660 P=sprite(2,1):loc 4 to P,sprite(2,0):move 4 to P,176,1
670 scol 2,&02+Z
680 goto 240
690!    CHR
700 E=-(E=0):if(Y>1)*(Q<3)then Q=Q+1 else Q=0
710 scod 0,Q:scod 1,4+W+E:scod 2,8+E:scod 3,10+E:scod 4,12+E
:return
720 play "bagfedc":event off:scod 1,15:R=R-1:print cursor(27
,13);R:if R=0 then goto 570
730 for I=1 to 400:next I
740 erase 3,4:event on:goto 240
750 event off:move off:print cursor(10,10);"BONUS";:Z=0:C=C-
((C<176)*4)
760 for I=1 to 50*H:play,"cg":S=S+10:print cursor(25,8);S;
770 if S=1000 then play "cde":R=R+1:print cursor(27,13);R;
780 next:erase 3,4
790 H=H+1:print cursor(27,17);H
800 scol 2,&02:move on:event on:print cursor(10,10);"        ";
:goto 240
810!    DEMO
820 cls:erase:L=26
830 gosub 890
840 mprint(9,9);"    E      M R    O   A   O     N B
 G":gosub 890
850 mprint(9,9);"    G      N -     A       R       E
   M       O       O        B":gosub 890
860 mprint(9,9);"                                    G
 B N     O   A   O     R M      E":gosub 890
870 mprint(9,9);"    B        O       O          M
 E       R       A       N      G":gosub 890
880 goto 840
890 if L>1 then goto 900 else return 940
900 for I=1 to 300:next
910 mprint(9,9);"
                                   "
920 play,,"crbr"
930 L=L-1:print cursor(12,L);:return
940 print cursor(8,21);"<ろねこ Second SOFT"
950 scod 2,8
960 loc 0 to 88,96:loc 1 to 88,120:loc 2 to 88,72
970 print cursor(13,10);"= BAKUBAKU"
980 print cursor(13,13);"= BUMERAN"
990 print cursor(13,16);"= YOU"
1000 print cursor(10,19);"PUSH [S] KEY"
1010 if inkey$<>"s" then goto 1010 else cls:erase:goto 110
```

★変数リスト

S……スコア
V……ハイスコア
X……自分のX座標
W……自分の向き
R……自分の残り数
D……自分にぶつかっているスプライトナンバー
G,J……ブーメランの座標
Y……ブーメランの状態
Q……ブーメランのキャラクタ
K……ブーメランにぶつかっているスプライトナンバー
U,O……モンスターの動く先の座標
P……敵ミサイルX座標
Z……敵の色,たおした敵の数
C……モンスターがどこまでおりてくるかの座標
E……キャラを変えるのに使用
H……ラウンド
T……キー入力判定用
L……デモ用
A$……キャラクタ読み込み用

★プログラムの説明

10～60	キャラクタ定義
80～110	初期設定
130～230	初期画面作成
240～300	キースキャン,自分の移動
320～340	敵の移動
360～380	敵ミサイルの移動
400～480	スプライト同志の接触判断
500～550	ブーメランのカーブ処理
560	はじかれたブーメランの動き
570～590	ゲームオーバー処理
610～680	敵をたおした時の処理
700～710	キャラクタをかえる
720	やられた時の処理
730～800	面クリア時のボーナス処理
820～1010	デモ,タイトル表示

★チェックポイント

ブーメランという新しい武器に目をつけたところはなかなか、ブーメランの動きもかなり、らしくなっている。ただせっかくのM5なのだから、もう少しバックに凝ってほしかった。星を出せ、土星をかけとはいわないから、せめて、BCOL命令で色をつけてほしかった。真黒ではちょっといただけない。

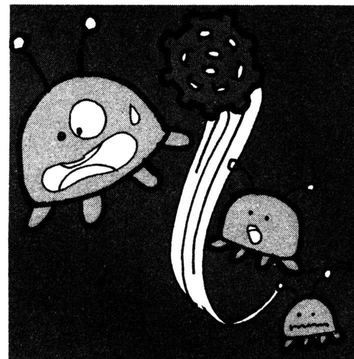
Alder

■FOR M5(Pro.,Jr.) BASIC-G



By 波川也未

これまでに5本くらい作ったけど、採用されたのは今度がはじめて。今、中学3年生です。ほかにも、PC-1251を持っていて、そちらでもがんばっています。今、マシン語を勉強中。だからM5で動くソフトを作って！（波川也未）





1 ただ、"ALDER"とタイトルが出ているだけじゃない。プレイ中に出てくるエイリアンがエイリアン文字を作っているのだ。

Alderはエルダーと読む。どこがどういうふうにエルダーなのか、よくわからなかったけど、ファンタジックな宇宙ゲームは楽しい！

遊び方

ここは、土星に近い宇宙空間。土星の輪から取り出した未知の物質で作ったミサイルは、不思議なことに円を描いて飛ぶクセがある。

ところが、新兵器としての力を試しているキミのところへ、どこからともなく、3匹のエイリアンが現れた。

絶好のチャンスとばかりに新ミサイルの試し撃ち。しかし、エイリアンはやられてもやられても3匹のままなのだ。だんだん不安になってくるキミなのだった。

カーソルキーで左右に動きながら、左シフトキーでミサイル発射。

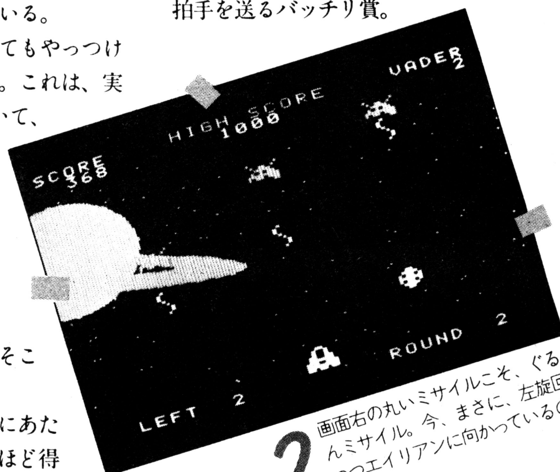
このミサイルは、エイリアンにあたるまで、クルクル輪をかいて飛びまわるけれど、自分にあたればちゃんと回収もできるようになっている。

エイリアンはやっつけてもやっつけても、いつも3匹のまま。これは、実はエイリアン軍団が22匹いて、3匹ずつしか出てこないからなのだ。

22匹目をやっつけてしまえば、1ラウンド終了。だんだん面を追うごとに難しくなるぞ。5面までは比較的かんたんだが、そこからあとが難しいのだ。

ミサイルがエイリアンにあたったとき、遠ければ遠いほど得点が高い。だから、画面の右に押しよせられたら早目にキーを押しミサイルを撃っておけば、あたったときに得しちゃうのだ。

★ぐるりんミサイル（勝手に命名）に拍手を送るバッチリ賞。



2 画面右の丸いミサイルこそ、ぐるりんミサイル。今、まさに、左旋回しつつエイリアンに向かっているのだ。



3 フニュニュ、はずれちまっただ。こうして、ミサイルはまたもとにもどろうとしている。こいつを受けとめそこなってもだいじょうぶ。再び自力でグングングルリンと左旋回してエイリアンに向かっていく、かあいいヤツなのだ。

Alder

```
10 print "■■■■":console 0
20 HS=1000:gosub 860:gosub 720
30 dim B$(1),S$(3),P(2)
40 S$(0)="c.":S$(1)="d.":S$(2)="e.":S$(3)="f."
50 ginit:sg 2,1,0
60 C=2:F=8:LE=2:M=0:RO=1:S=3:SC=0:VA=15
70 gosub 570
80 X=127:Y=175:loc@0 to X,Y
90 for I=1 to 3:scol I,C:loc@I to(I)*63,rnd(60)+23:next
100 play "t200S0l16h3o3o1*v12"
110 K=inkey(0):L=inkey(1)
120 if K=54 then X=X+(X>15)*6
130 if K=55 then X=X-(X<239)*6
140 if P=0 then P=1 else P=0
150 scod 0,P
160 if L=4 and M=0 then M=1:MX=X:MY=Y-70:MZ=290
170 move@0 to X,Y,1
180 for I=1 to 3
190 if status(I)=1 then goto 210
200 move@I to rnd(223)+16,rnd(159)+16,F
210 if status(I+3)=0 and rnd(5)=0 then loc I+3 to sprite(I,1
),sprite(I,0)+8:move I+3 step 0,2,1
220 if P(I-1)=3 then P(I-1)=2 else P(I-1)=3
230 scod I,P(I-1):next
240 S=S+1:if S=4 then S=0
250 play S$(S)
260 if M=0 then goto 280 else MZ=MZ-4
270 loc@7 to cos(30,MZ*4)+MX,sin(70,MZ*4)+MY
280 C1=coinc(0,1,6):C2=coinc(7,0,3)
290 if C1<>-1 then goto 460
300 if C2=0 then erase 7:M=0:goto 110
310 if C2>0 then erase 7:M=0:gosub 330
320 goto 110
330 for I=15 to 0 step-1:sg 3,4,I:bcol I:next
340 SC=SC+abs(29-MZ/10*RO):fcol 15:print#1 cursor(2,1)right$
("     "+num$(SC),5)
350 VA=VA-1:print#1 cursor(27,1)right$("   "+num$(VA),3):if V
A=0 then erase C2:goto 380
360 loc@C2 to rnd(240)+7,rnd(40)+24
370 return
380 for I=1 to 3:move@I step(rnd(2)-1)*2,-2,1:next
390 play "sladadadad.","slcccdcdcf."
400 if play then goto 400
410 C=C+1:if C>15 then C=2
420 F=F-1:if F<1 then F=1
430 VA=10+RO*5:print#1 cursor(27,1)right$("   "+num$(VA),3)
440 RO=RO+1:print#1 cursor(26,23)right$("  "+num$(RO),2);
450 goto 80
460 for I=1 to 3:move@I step(rnd(3)-1)*3,5,1:next
470 for I=0 to 3:for J=500 to 600:sg 3,7,J/40:bcol rnd(15):n
ext J,I
480 sg 3,,0:bcol 0:erase 0
490 LE=LE-1:if LE>-1 then fcol 15:print#1 cursor(9,23)right$
("  "+num$(LE),2):else erase 7:goto 510
500 erase 7:M=0:goto 80
510 fcol 9:print#1 cursor(11,11)"GAME OVER"
520 play "t150s5o3a.aa8a.o4co3b8ba8a9+8a8."
530 if play then goto 530
540 if SC>HS then HS=SC:fcol 11:print#1 cursor(3,14)"■YOUR S
CORE IS HIGH SCORE!!"
550 fcol 15:print#1 cursor(3,20)"HIT ANY KEY TO GAME START!"
560 if inkey(0)or inkey(1)then goto 50 else goto 560
570 fcol 9:print#1 cursor(11,0)"HIGH SCORE"
580 fcol 15:print#1 cursor(2,0)"SCORE↓←←00"
590 print#1 cursor(14,1):num$(HS)
600 print#1 cursor(25,0)"VADER↓←←10"
610 print#1 cursor(4,23)"LEFT  2";
620 print#1 cursor(20,23)"ROUND  1";
630 for I=0 to 100
640 plot rnd(255),rnd(175)+16
650 next
660 gmove 20,63:circle 40
670 gmove 15,68:circle 60,23,,32,300,280
680 gmove 15,72:circle 92,33,,5,300,293
690 fcol 13:paint 20,63:paint 0,87
700 fcol 5:paint 88,95:paint 0,71
710 return
```



```
800 for I=0 to 1:play "t150l16s5o8*c.c.c.c.c.d.e.d.":next:pl
ay "c.c.d.e.c.c.d.e.o6c2"
810 print cursor(3,22)"HIT ANY KEY TO GAME START!"
820 for I=0 to 400:if inkey(0)or inkey(1)then return
830 if B$=B1$ then B$=B2$ else B$=B1$
840 stchr B$ to &80,2:next
850 for I=15 to 0 step-1:bcol I:sleep 1,1:next:goto 820
860 mag 1
870 for I=0 to 4:read A$:stchr A$ to I:next
880 scod 0,0:scol 0,15
890 for I=1 to 2:scod I,2:next
900 for I=4 to 6:scod I,228:scol I,10:next:scod 7,4:scol 7,1
1
910 restore 940:read A1$,A2$:B1$=A1$:B2$=A2$:stchr B2$ to &8
0,7:color &80,&A0
920 return
930 data 182424667ee7ffdb,182424667effffdb
940 data 815a3c56ffb70300,815a3c6affedc000
950 data 183c5a7e5a3c1800
```

★変数リスト

HS……ハイスコア
SC……スコア
X, Y……宇宙船座標
LE……自分の残り
VA……敵の残り
M……ミサイルのフラグ
MX, MY……ミサイルの座標
MZ……ミサイルの位置(角度)
P( ), P……宇宙船の形
C……敵の色
B$, B1$, B2$……デモの時の敵の形
K, L……キー入力用
C1, C2……衝突判定用

★プログラムの説明

10～100	初期設定
110～170	宇宙船移動
180～250	敵移動
260～270	ミサイル移動
280～320	衝突判定
330～370	ミサイルが敵にあたった時の処理
380～450	ラウンドクリア
460～500	宇宙船の爆発
510～560	ゲームオーバー処理
570～710	初期画面作成
720～850	オープニングデモ
860～950	スプライト定義

★チェックポイント

円を描くように飛ぶミサイルが非常におもしろい。その他レベルの設定はうまいし、画面もきれいなものになっているし、オープニングデモやテーマミュージックと、もういうことなし／「ははあ～、おみそれしましたあ」なのだ。

ごくつぶし UFO 2

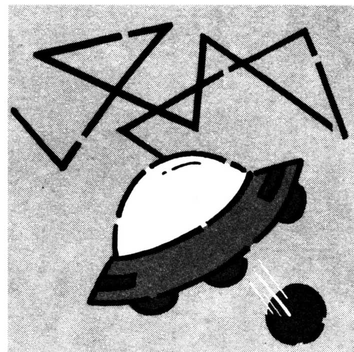
一画面

■FOR M5(Pro.,Jr.) BASIC-G



By 藤田康二

M5は、その性能と値段のわりに、いまいち世間に浸透していないが、そのほうが「隠れた逸材。M5」という感じでぼくは好きだ（なんのこっちゃ）。最後に写植屋さん、どうも。読んでくれてどうも（藤田康二）。



うぬぬ、これでホントに1画面？

遊び方

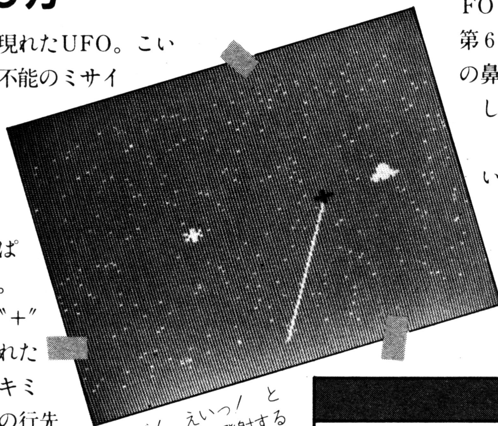
ポカリ現れたUFO。こいつが破壊不能のミサイルを何気なく落としてくる、不安感でいっぱいの夜空。

画面に"＋"で表示された照準が、キミのビームの行先きだ。

カーソルキーでこの照準を動かして、うまくビームをUFOにあてよう。ビーム発射ボタンは[Z]キーだ。

このUFOを撃墜しさえすれば、ヤツが落としてきたミサイルも自爆して、危機は救われるのだが……。

しかし、UFOの動きはムズいことこのうえなしのランダム飛行。ここと思えばまたあちら……という感じで、なかなかピタリと照準があてられない。



ここだ！ えいっ！ と力強くビームを発射するんだけど、スルリッと逃げていくUFO。フッフッ なかなかやるな。

照準の動くスピードは、とにかくUFOよりは速いので、第6感を働かせてUFOの鼻先にビームを発射しよう。

と、適当なことをいってみても、やはりこのゲームはかなり難しい。ひょっとしたら、UFOには、予知能力ルーチンでも組みこまれているのでは……と思ってしまったほど。

イライラしてしまう人は、チェックポイントをよく見て、やさしくソフトに改造して楽しんでくれ。

★大きな白球をクルクル動かして、次々に飛来してくるミサイルを撃つビデオゲームがあったけれど、あれにちょっと似ている。ゲームオーバーになったとき、富士山が出てくれば、サイコー賞をあげていたところだった（あー危なかった）。ハイスコアもないけれど、それでもやっぱりバッチリ賞ね。

ごくつぶし UFO 2

```
1 clear:print "URL":bcol 4:erase:ginit:m
ag 1:for I=0 to 300:C=rnd(256):D=rnd(192
):plot C,D:next:A=120:B=90:scod 1,43:sco
d 0,231
5 sg 3,,0:scod 2,33:scod 3,42:scol 1,&0D
:scol 2,7:scol 0,6:scol 3,&0A:loc 2 to E
,F:loc 3 to#2:stchr "00183c3c7eff5a00" t
o 33
10 E=rnd(240):F=rnd(150):move 3 to 128,1
80,12:move 2 to E,F,2
20 K=inkey(0):A=A+((K=54)-(K=55))*3:B=B+
((K=51)-(K=46))*3
30 if status(3)=0 then goto 70
40 loc 1 to A,B:if K=33 then gosub 50 el
se:$S if status(2)=0 then goto 10 else g
oto 20
50 fcol:draw 128,192,@1:fcol &00:draw 12
8,192,@1:if coinc(1)=2 then gosub 60 els
e return $S
60 loc 0 to#2:erase 2,3:sg 3,7,15:sleep
1:erase:S=S+10:return S
70 print "VLG":cursor(9,11):"おしまい";S;"てん
 (1)":sleep 1:$C:if inkey$="1" then got
o 1 else goto $C
```

★変数リスト

A, B……照準の座標
E, F……UFOの座標
K……押しているキーのキーアドレス
S……スコア
C, D……背景の星をかくのに使用

★プログラムの説明

1〜5	初期設定、背景画面作成、キャラ定義
10	敵ミサイル、UFOの移動
20	キースキャン（照準移動用）
30	ゲームオーバー判断
40	照準の移動、キースキャン(ビーム用)
50〜60	ビーム表示、命中判断処理
70	ゲームオーバー

★チェックポイント

アイディア賞もののプログラム。これまでもUFOを射つプロプラムはたくさんあったんだが制限時間を設けた物は少ないしさらにその制限時間を破壊不能なミサイルで表すなんて、他にはちょっとない。あと敵ミサイルの速さがレベルという形で選べたりしたらもっとおもしろかったんだけどね。

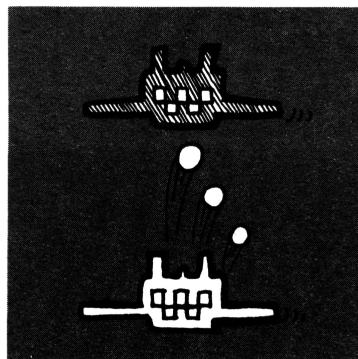
Exile

一画面 FOR M5(Pro.,Jr.) BASIC-G



By 高橋司

ぼくがパソコンを買ったのはほかでもない。金もうけをするためだった。だが、不幸なことに受験の年だったので1年を棒にふってしまった。チクショー、だけどこれからはバンバン作ってもうけてやる!(高橋司)



まさに、M5のあのフニャフニャキーボード相手に、「格闘」するって感じ。でも、クヌラァ!って勢いこんでみても、このキーボードのやわらかさには、いまひとつ、本気になれないのだった。

遊び方

AZUKIの提唱したSMX規格(う〜ん、どっかで聞いたような名前だなあ)。キミは、このSMX規格の実態を海外に伝えるために亡命を決意した。

しかし、秘密結社も趣味でやっていたAZUKIは、キミの口を封じるために高速ホバー自走砲タンクでキミを追っかけてきた。

キミはAZUKIの追求をかわして、どこまで逃げることができるだろうか。

キミの戦闘機は、AZUKIのタンクとそっくり同じ形をしているフライング・ソーサーだ。

こいつの操作はなかなか難しいぞ。

カーソルキーで左右に動くというのは、ふつうだけれど、上昇するためにはCTRLキーをプッシュして、エンジンをふかさねばならない。

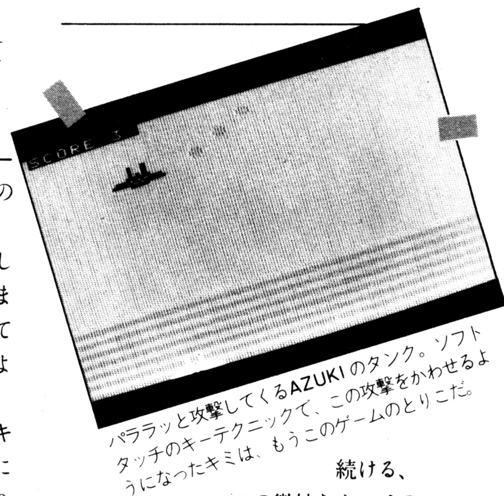
だが、あまりふかしすぎると画面の上端からはみ出て、ゲームオーバーになってしまうので注意。また、左右の端も越えしてしまうとアウトになる。

要するに、押しすぎないよう注意して、3つのキーを操作しなくちゃうまく飛べないのだ。CTRLキーを押してないときは、だんだん下降してくるようになっている。

さて、敵のタンクは、ピッタリ、キミの戦闘機をねらってすばやく左右に移動するからこわい。スキあらば、3つセットの空中機雷をパラパラッと発射してくる。これも妙に手ごわいのだ。

この機雷を紙一重でよけながら飛び続ける、この微妙なタッチの戦い。やりはじめたら夢中になるぞ。

★クーは24点しか取れなかった。でも、麻薬的魅力をかってバッチリ賞。



パララッと攻撃してくるAZUKIのタンク。ソフトタッチのキーテクニックで、この攻撃をかわせるようになったキミは、もうこのゲームのとりこだ。

Exile

```
1 Print "RL":on coinc gosub 13:mag 3
2 for I=5 to 7:stchr rdchr$(32,0)to I
3 next:for I=0 to 4:read A$:stchr A$ to
I:next:scol 1,15:scod 1,0:for I=2 to 4:s
col I,6:scod I,4:next:color 33,&55
4 sleep 1:data 000404040 50f7afd,07000000
00000000,004040404 0e0bc7e,c0000000000000
00,30787830000000000:scol 0,1:scod 0,0
5 erase:Print cursor(10,9);"HIT[SHIFT]":
if inkey(1)<>4 then goto 5 else cls 33:v
iew 0,17,31,23:cls &92:view:Play "132"
6 Y=48:X=128:S=0:V=0:Q=0:W=0:coinc on
7 K=inkey(0):C=1-C:color &92,44+C*150:W=
W+(K=54)-(K=55):Q=Q+(inkey(1)=1)*3
8 W=W+(K=54)-(K=55):Q=Q+(inkey(1)=1)*2
9 X=X+W:Y=Y+Q:Q=Q+2:loc 0 to X,Y
10 if X<1 or X>223 or Y<-64 or Y>170 the
n V=1 else loc 1 to X,176:P=Post(0,2)
11 if P=-1 then goto 12 else loc P+2 to
X+9,164:move P+2 in P step P,-8,3:Play "
bc":S=S+1:Print "K→→SCORE";S;:sg 3,2,15
12 sleep 1,3-(S mod 300)/99:if V=1 then
sg 3,6,15:goto 4 else goto 7
13 V=1:coinc off:scol 0,8:return
```

★変数リスト

A$……キャラクタ定義用
C……カラー変更用(地面スクロール)
K……キー入力用
P……未使用ポスト記憶用
S……スコア
X, Y……自機の座標
Q, W……自機の移動時の増分
V……衝突フラグ

★プログラムの説明

1〜 4	初期設定、キャラクタ定義
5	ゲーム開始
6	初期設定パートII
7〜 9	自機の移動
10	画面からはみでた?
11	敵の移動、敵ミサイル発射
12	ゲームオーバー判定
13	衝突処理サブルーチン

★チェックポイント

リアルな自機の動きに思わずエキサイト。とても1画面とは思えない画面にはもうただただ拍手を送りたい。ただ、ちょっと敵が強すぎるかな、敵ミサイルを遅くするには、11行 if P=−1 then……move P+2 in P step P, −8, 3の 3 の値を大きくすればOKだ(6以内にすること)。

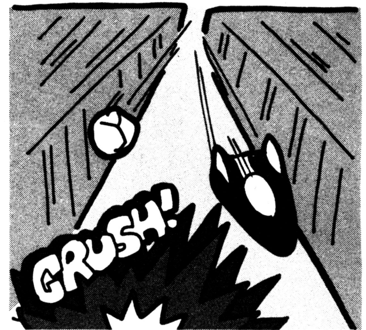
スコープファイター

■FOR PV-2000

By 松村紀彦



あだ、こうだ……と友だち2人といっしょにわいわいいって作ったせいか、プログラムそのものは単純になって、グラフィックがちょっとハデになったんじゃないかと思います。絵柄は分担で作ったんです。（松村紀彦）。



火星の人工運河とか、超巨大衛星の外周通路などをイメージしながら、PV-2000のキーボードに向かってくれ。

遊び方

RUNさせると、キミのスコープが画面中央に表示される。

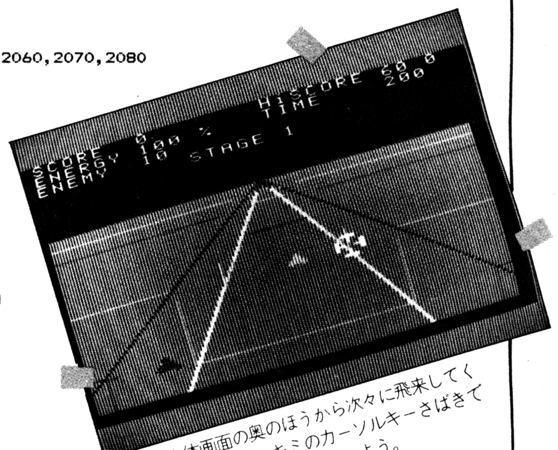
このメタリックな通路の向こう、地平線(?)から次々に湧いてくる敵機を、カーソルキー操作でうまくスコープのなかに捉え、アタック0キーでレーザー発射。次々に破壊していってくれ。色によって点数がちがう。水色が20～100点、青が0～80点だ。ただし、敵機といっしょに飛来してくる流星はこの際、戦いには影響がなく、ムードを盛りあげる脇役だ。

エネルギーやタイムが0になるとゲームオーバー。敵機を10機やっつけると次のステージへ移れる。ステージがあがるごとに難しくなっていくぞ。

★よくあるゲームだけれど、爆発シーンの鋭さやスピードがなかなか。バッチリ賞。

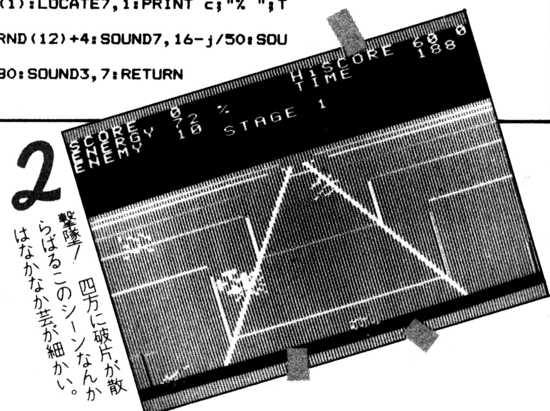
スコープファイター

```
   10 CLEAR5
   15 SC=0:F=3:f=2:y=220:l=1:k=0:GOTO200
   20 GOSUB1000
   30 GOSUB3400:z=RND(10)+1:ON z GOSUB3000,3000
   40 GOSUB3100:GOSUB2000:GOSUB3300:GOSUB6100
   50 GOSUB3200:GOSUB2000:GOSUB3300:GOSUB5000
   60 IF k>9THEN k=0:MS=(x+c)*20:GOSUB5000:l=l+1:GOTO200
   70 IF x<=0OR c<=0THEN100
   80 GOTO30
  100 SOUND1,0:SOUND3,0:IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE23,0:PRINT HI
  110 LOCATE1,3:PRINT"GAME OVER";TAB(12);"REPLAY (Y or N)":A$=INKEY$:IF A$="Y" T
HEN RUN15
  120 IF A$="N" THEN END
  130 GOTO110
  200 COLOR15,1,15:SOUND1,0:SOUND3,0:LOCATE0,3:PRINT"           STAGE";l;"
  ":y=y-20:FORj=0TO3000:NEXT:IF l>3THEN F=2:f=1
  210 GOTO20
 1000 A=112:B=96:M=3:m=6:c=100:TIME=0:RETURN
 2000 SI=STICK(0):ON SI+1 GOTO 2090,2010,2020,2030,2040,2050,2060,2070,2080
 2010 a=0:b=-8:GOTO2090
 2020 a=8:b=-8:GOTO2090
 2030 a=8:b=0:GOTO2090
 2040 a=8:b=8:GOTO2090
 2050 a=0:b=8:GOTO2090
 2060 a=-8:b=8:GOTO2090
 2070 a=-8:b=0:GOTO2090
 2080 a=-8:b=-8
 2090 A=A+a:IF A<16OR A>208THEN A=A-a
 2100 B=B+b:IF B<30OR B>168THEN B=B-b
 2110 AMOVE 1,(A,B):RETURN
 3000 COORD13+z,X,Y:ON X+2GOTO3020
 3010 RETURN
 3020 ANIMON13+z,(112,44)-(RND(100)+130*(z-1),170),4,9:RETURN
 3100 COORD M,T,U:ON T+2GOTO3140
 3110 IF M=(U-38)/45+3THEN3150
 3120 ANIMOFF M:M=(U-38)/45+3
 3130 ANIMON M,(T,U)-(E,170),F,3:RETURN
 3140 ON RND(12)+1GOTO3160
 3150 RETURN
 3160 E=RND(239):T=112:U=48:M=3:GOTO3130
 3200 COORD m,t,u:ON t+2GOTO3240
 3210 IF m=(u-38)/45+6THEN3250
 3220 ANIMOFF m:m=(u-38)/45+6
 3230 ANIMON m,(t,u)-(e,170),f,3:RETURN
 3240 ON RND(12)+1GOTO3260
```



1 立体画面の奥のほうから次々に飛来してくるUFO！ キミのカーソルキーさばきで見事敵機を捉え、爆破しよう。

```
3250 RETURN
3260 e=RND(239):t=112:u=48:m=6:GOTO3230
3300 COORD2,C,D:ON C+2GOTO3320
3310 RETURN'
3320 ON 1-ATTACK(0) GOTO3310
3330 GOSUB6200:c=c-4:ANIMON2,((A-112)/2+112,180)-(A,B),0,9:GOSUB4000:RETURN
3400 d=(d+1)MOD3:ON d+1GOTO3410,3420,3430
3410 COLOR,,12:RETURN
3420 COLOR,,2:RETURN
3430 COLOR,,3:RETURN
3500 ANIMOFF n:AMOVE9,(v,w):ANIMON10,(v,w)-(8,RND(50)),0,1:ANIMON11,(v,w)-(220,
RND(50)),0,1:ANIMON12,(v,w)-(RND(50),170),0,1:ANIMON13,(v,w)-(RND(50)+189,170),0
,1:GOSUB6000:ANIMOFF9:RETURN
4000 SOUND5,0:COORDM,T,U:IF ABS(A-T)>M*2OR ABS(B-U)>M*2THEN4020
4010 MS=200-M*40:n=M:v=T:w=U:GOSUB3500:RETURN
4020 SOUND5,0:COORDm,t,u:IF ABS(A-t)>(m-3)*2OR ABS(B-u)>(m-3)*2THEN3250
4030 MS=220-(m-3)*40:n=m:v=t:w=u:GOSUB3500:RETURN
5000 SC=SC+MS:MS=0:LOCATE7,0:PRINT SC;"  ":x=y-TIME(1):LOCATE7,1:PRINT c;"% ";T
AB(16);"TIME   ";x:LOCATE7,2:PRINT 10-k:RETURN
6000 x=TIME(1):k=k+1:SOUND6,3:FOR j=50TO350:COLOR,,RND(12)+4:SOUND7,16-j/50:SOU
ND4,j:NEXT:SOUND7,0:SOUND4,0:COLOR,,14:TIME=x:RETURN
6100 SOUND1,0:SOUND0,700+RND(9)-4:SOUND1,8:SOUND2,780:SOUND3,7:RETURN
6200 SOUND4,64:SOUND5,15:RETURN
```

2 撃墜！ 四方に破片が散らばるこのシーンなんかはなかなか芸が細かい。

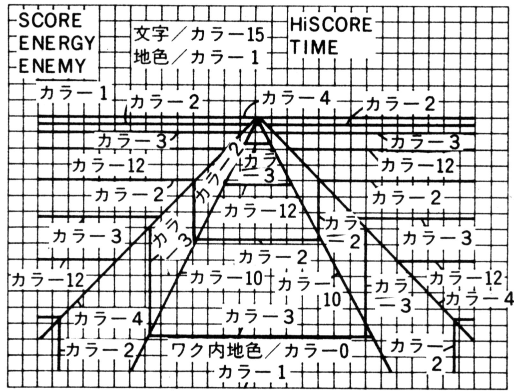
★変数リスト

- A……スコープのX座標
- B……スコープのY座標
- C……レーザーの読み取りX座標
- D……レーザーの読み取りY座標
- E……UFO1の最終X座標
- F……UFO1の速さ
- M……UFO1のアニメナンバー
- T……UFO1の読み取りX座標
- U……UFO1の読み取りY座標
- HI……ハイスコア
- MS……加算される得点
- SC……スコア
- SI……ジョイスティックの状態
- a……スコープのX軸増分
- b……スコープのY軸増分
- c……エネルギー残量
- d……画面状態変化
- e……UFO2の最終X座標
- f……UFO2の速さ
- j……FOR, NEXTループ変数
- k……やっつけた敵の数
- l……ステージ数
- m……UFO2のアニメナンバー
- t……UFO2の読み取りX座標
- u……UFO2の読み取りY座標
- v……爆発パターンのX座標
- w……爆発パターンのY座標
- x……残り時間
- y……待ち時間
- z……流星の発生乱数
- n……あたったアニメナンバー

★プログラム解説

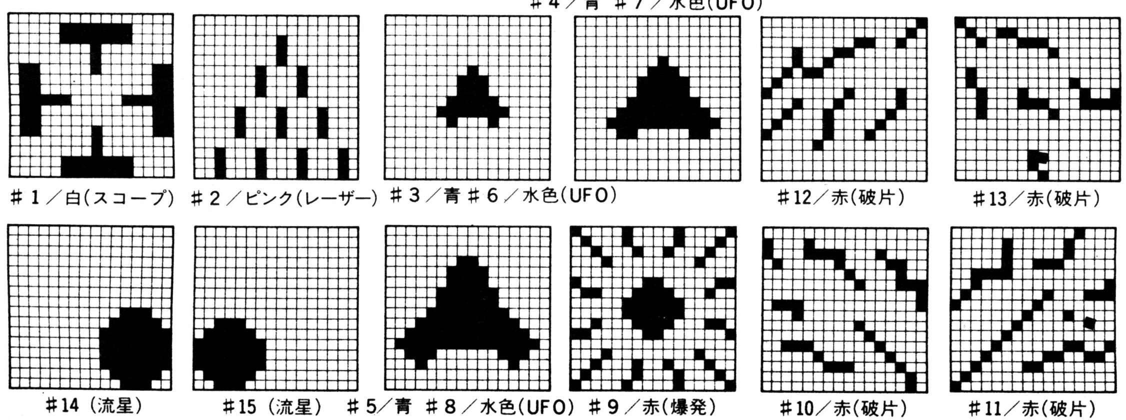
10～20	初期設定
30～80	メインルーチン
100～130	ゲームオーバー
200～210	次のステージへ
1000	初期設定1
2000～2110	自分のスコープを動かす
3000～3020	流星を動かす
3100～3160	円盤1を飛ばす
3200～3260	円盤2を飛ばす
3100～3240	自分＆敵の移動
3300～3330	レーザーを発射する
3400～3430	地面の色を変える
3500	爆発パターン
4000～4030	レーザーの命中判定
5000	スコア表示
6000～6200	音を出す

背景用データ



★SCORE～TIMEの文字は背景に直接書きこみます。

キャラクタ用データ



DONdon

■FOR RX-78





最初のはじまりの画面に凝ってしまったので、ほかの要素が入れにくくなってしまった。う〜む……。でも、オープニング画面が楽しいでしょ？ DONdonは、このゲームに登場する騎士の名前です（AKi&Mie）。

中世の騎士とゴジラ風のドラゴン登場。カラフルで楽しい画面のスペースオペラタッチ。

遊び方

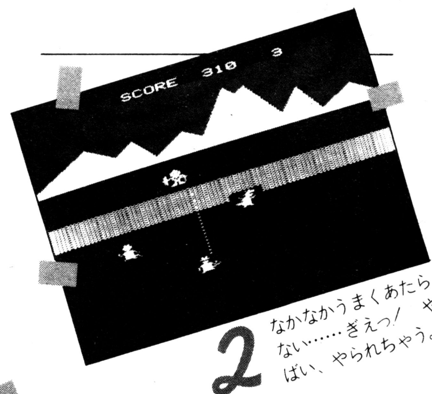
キミは勇敢な騎士・DONdon。

画面の下から、ジリジリッとあがってくるDRAdraたちが壁を越えてこないように、Z X で左右に動き、スペースキーのビームでやっつけてほしい。

ビームの判定は厳格で、見事に中心を射止めないとDRAdraは全然ダメージを受けない。でも、バッチリあたったときの、ピルルッて感じでDRAdraが消えるところなんか、すっごく快感。

モタモタしていて、ドラゴンが壁を乗り越えてしまったら、DONdonは1人減っちゃう。3人いなくなると、ゲームオーバーだ。

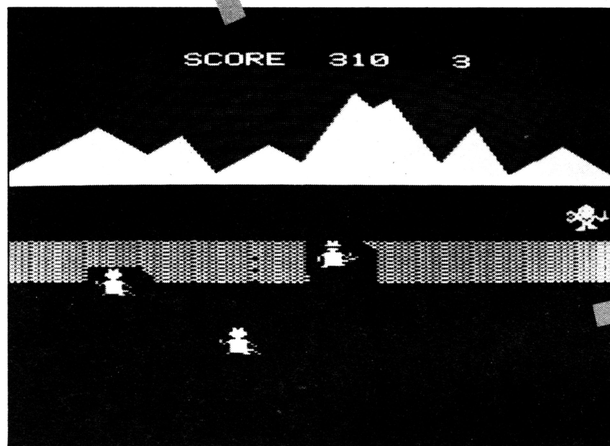
★作者もいうとおり、オープニングが最高。いろいろ考えると、バッチリ賞だね。



2 なかなかうまくあたらない……ぎえっ！ やばい、やられちゃう。



1 登場キャラクタのごあいさつ。左から1つずつ順にキャラクタが現れてくるところなんか、見てるだけで楽しいのだ。



3 ついに壁を乗り越えたDRAdra。こうなると、キミの負けだ。まず1人目のDONdonがいさぎよく画面右端に退場していって、選手交代。壁は修復され2人目の戦いがまたはじまる……。

★変数リスト

SC……スコア
PP……残っているDONdonの数
LL……DRAdraの数
DR$( )……DRAdraのキャラ格納用
KI$( )……DONdonのキャラ格納用
XS, YS……DONdonの座標
XP( ), YP( )……DRAdraの座標
AT……DRAdraのX座標を決める
CN……DRAdraのポーズを決める
SX, SY, SE……光線発射用
K$, R$……キー入力用
CC, C……DRAdraをやっつけた時の処理用
A$, B$, C$……音楽データ格納用
YU……画面作成用
KL, YL, XL, YK, AA$, AA……キャラクタ読み込み用

★プログラムの説明

10〜 30	初期設定
110〜250	オープニングデモ、音楽データ読み込み
310〜350	メインルーチン初期設定
360〜380	DRAdraの移動方向決定
390〜396	DONdonの移動方向決定
400	スコア表示
410	ビーム発射
430〜480	DRAdraの位置処理
490	DONdon表示ルーチンへ
500〜510	メインルーチン頭へ
610〜660	光線銃発射
710〜730	DRAdraをやっつけた
810〜840	DONdonがやられた
850〜899	ゲームオーバー処理
910〜950	キャラクタデータ読み込み
1000〜1280	キャラクタデータ
2005〜2040	オープニングでのキャラクタ表示
3010〜3060	背景表示

★チェックポイント

プログラムとしては、いまいちなんだけど、キャラクタのかわいさとデモの凝り方は拍手ものだね。でもこのゲーム、よっぽどヘマをしなければ、かなり長いあいだ続けられそう。これではちょっとすぐあきてしまうかもね。DRAdraからの攻撃や、DRAdraの上に昇っていくスピードをもう少し速くするなどして緊張感を高めたほうがよかったんじゃないかな！

DONdon

```
1 REM ************************
2 REM []        DONdon        []
3 REM []   Pro. By Aki&Mie    []
4 REM []      1984.5.5        []
5 REM ************************
10 PRINT CHR$(6):OUT@$FC,4
20 DIM DR$(7),KI$(7),XP(3),YP(3):LL=2:PP=5:SC=0
30 GOSUB 3000:GOSUB 900
100 REM--- Title ---
110 YS=83:FOR XS=4TO 100 STEP4:GOSUB120:NEXT:GOTO 190
120 POSITIONXS-4,YS:PATTERN[0]4,DR$(0)+DR$(1)
130 POSITIONXS,YS:PATTERN[3,W1]2,KI$(0)
140 POSITIONXS,YS:PATTERN[4,W1]2,KI$(1)
150 FOR SS=500 TO 600 STEP25:SOUND2,3:SOUND@15,SS:NEXT
160 POSITIONXS,YS:PATTERN[3,W1]2,KI$(2)
170 POSITIONXS,YS:PATTERN[4,W1]2,KI$(3)
180 FOR SS=900 TO870STEP-5:SOUND2,3:SOUND@15,SS:NEXT:SOUND:RETURN
190 CURSOR 5 ,10:PRINT"DONdon":FORI=0 TO 1000:NEXT:CURSOR3,16:PRINT"by Aki&Mie"
200 REM** MUSIC**
210 A$="EGC+5EGC+1PPC+EGC+EGC+EGC+3RE-FD+1RF-GC+R"
220 B$="G-GC+1G-GPG-GC+3G-GP1RG-GP3GE+B#+4"
230 C$="CEC+1CEPCEC+CEPCEPRCEC+PPC+CEC+5PPF1RPPAR"
240 REM
250 TEMPO 6:MUSIC@ "L333"+A$+C$+A$+C$+B$
260 REM
300 REM --Game Go ----
310 PRINT CHR$(6):GOSUB 3000
320 XS=96:YS=80
330 FOR GL=0 TO LL
340 XP(GL)=INT(RND(1)*160)+16:YP(GL)=INT(RND(1)*5)+160
350 NEXT GL
360 FOR GG=0 TO LL
370 AT=AT+π/4
380 XP(GG)=INT(XP(GG)+SIN(AT)):YP(GG)=YP(GG)-1
390 USR($00D8):GET K$:XS=XS+(K$="Z")*4-(K$="X")*4+(XS=191)-(XS=0)
394 IF XS>191 THEN XS=4
396 IF XS<4 THEN XS=191
400 CURSOR 9,0:PRINT"SCORE";:PRINTUSING"#####";SC;:PRINT"  ";PP
410 IF K$=" " THEN GOSUB 600
430 IF XP(GG)>191 THEN XP(GG)=0
435 IF XP(GG)<1 THEN XP(GG)=191
450 CN=INT(RND(1)*4)*2
460 POSITIONXP(GG),YP(GG):PATTERN[3,W1]2,DR$(CN)
470 POSITIONXP(GG),YP(GG):PATTERN[4,W1]2,DR$(CN+1)
480 IF YP(GG)<100 THEN 800
490 GOSUB 120
500 NEXT GG
510 GOTO 360
600 REM--- DON ---
610 POSITIONXS,YS:PATTERN[3,W1]2,KI$(4):POSITIONXS,YS:PATTERN[4,W1]2,KI$(5)
620 SX=XS+13+SE:SY=YS+26
630 SET[2]SX,SY:IF(SX>XP(GG)+6)*(SX<XP(GG)+10)*(SY>YP(GG)+6)*(SY<YP(GG)+10)THEN
700
640 IF SY<YP(GG)+8 THENSY=SY+3:SOUND2:SOUND@15,SY   :GOTO 630
650 FOR SS=YS+26 TO 182 STEP3:SET[0]SX,SS:NEXT
660 RETURN
700 REM ---DONdon---
710 FOR CC=0 TO 10:C=RND(1)*6+1:POSITIONXP(GG),YP(GG):PATTERN[C]2,DR$(C):NEXT
715 POSITIONXP(GG),YP(GG):PATTERN[0]2,DR$(0)
720 FOR SS=YS+26 TO 182 STEP3:SET[0]SX,SS:NEXT
725 SC=SC+10
730 XP(GG)=INT(RND(1)*160)+16:YP(GG)=160:GOTO660
800 REM---DEAD---
810 YS=80:FORXS=XS TO 175 STEP4:GOSUB 120:NEXT
820 POSITIONXS-4,YS:PATTERN[0]4,KI$(0)+KI$(1)
830 FOR I=0 TO 2000:NEXT
```

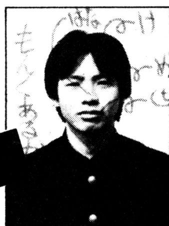


```
835 PP=PP-1:IF PP<0 THEN 850
840 GOTO 310
850 CLS:CURSOR7,10:PRINT"YOUR SCORE ";SC
860 CURSOR3,16:INPUT"GAME Again ? [Y] ";R$:IF R$<>"Y"THEN GOTO 860
870 RUN
900 REM---Data read---
910 C=3:GOSUB2000:DR$(0)=AA$:C=4:GOSUB2000:DR$(1)=AA$
915 C=3:GOSUB2000:DR$(2)=AA$:C=4:GOSUB2000:DR$(3)=AA$
920 C=3:GOSUB2000:DR$(4)=AA$:C=4:GOSUB2000:DR$(5)=AA$
925 C=3:GOSUB2000:DR$(6)=AA$:C=4:GOSUB2000:DR$(7)=AA$
930 C=3:GOSUB2000:KI$(0)=AA$:C=4:GOSUB2000:KI$(1)=AA$
935 C=3:GOSUB2000:KI$(2)=AA$:C=4:GOSUB2000:KI$(3)=AA$
940 C=3:GOSUB2000:KI$(4)=AA$:C=4:GOSUB2000:KI$(5)=AA$
950 SOUND:RETURN
1000 REM--- DRA 1 Data---
1010 DATA0,0,64,1,0,0,0,0,224,3,192,1,128,0,128,0,192,1,192,1,192,1,192,1,128
1020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,999
1030 DATA 0,0,64,1,192,1,224,3,224,3,192,1,128,0,228,3,244,7,232,11,224,19,224,
3,224,15
1040 DATA 224,19,16,38,0,0,999
1049 REM--- DRA 2 Data---
1050 DATA 0,0,64,1,0,0,0,0,0,192,1,128,0,128,0,192,1,192,1,192,1,192,1,128
1060 DATA 0,0,0,0,0,0,0,999
1070 DATA 0,0,64,1,192,1,224,3,0,0,192,1,128,0,224,19,240,23,232,75,232,51,232,
15
1080 DATA 224,3,224,7,48,0,0,0,999
1089 REM--- DRA 3 Data---
1090 DATA0,0,64,0,0,0,0,0,0,224,0,192,1,0,1,128,1,128,3,128,3,128,3,128
1100 DATA 1,0,0,0,0,0,0,999
1110 DATA 0,0,64,1,240,0,240,1,128,3,224,17,192,11,16,7,224,15,128,7,128,15,128
1120 DATA 63,128,127,128,7,192,12,0,0,999
1129 REM--- DRA 4 Data---
1130 DATA 0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,7,128,3,128,0,128,1,192,1,192,1,192,1,128
1140 DATA 1,0,0,0,0,0,0,999
1150 DATA 0,0,128,2,0,15,128,15,192,1,136,7,208,3,224,8,240,7,224,1,254,1,252
1160 DATA 1,240,1,224,1,48,3,0,0,999
1169 REM--- KI 1 data---
1170 DATA 0,0,0,1,128,3,192,7,64,5,192,7,128,35,32,57,32,0,32,0,0,0,0,0
1180 DATA 192,0,224,6,0,14,0,0,999
1190 DATA 0,0,0,33,128,35,192,39,64,37,192,119,128,35,232,63,124,5,244
1200 DATA 6,136,2,148,3,220,2,232,6,0,14,0,0,999
1209 REM--- KI 2 Data---
1210 DATA 0,0,128,0,192,1,224,3,160,2,224,3,208,1,144,4,16,8,0,16,0
1220 DATA 0,0,0,0,3,96,7,112,0,0,0,999
1230 DATA 0,0,128,0,192,1,224,3,164,34,238,35,218,33,244,39,186,122,110,19,196
1240 DATA 1,192,1,64,3,96,7,112,0,0,0,999
1249 REM--- KI 3 Data---
1250 DATA 0,0,0,1,128,3,192,7,64,5,192,7,128,3,32,9,16,16,0,0,0,0,0,0,0
1260 DATA 192,6,224,14,0,0,999
1270 DATA 0,0,0,1,128,3,192,7,72,5,204,7,140,3,236,15,94,21,204,62,140,19,140,1
9
1280 DATA 136,18,192,22,224,14,0,0,999
2000 REM ----Data Read2---
2005 KL=1:YL=130:IF C=3 THEN XL=XL+23
2010 AA$=""
2020 READ AA:IF AA=999 THEN RETURN
2025 KL=KL+1
2030 AA$=AA$+CHR$(AA):POSITIONXL,YL:PATTERN[C,W1]2,AA$:IF KL=2 THEN YL=YL+1:KL=
1
2035 SOUND2:SOUND@15,YK+XL
2040 GOTO 2020
3000 REM---Display---
3010 LINE[4]0,70,192,70,172,50,155,65,145,40,135,60,120,25,115,30,110,22,95,60
3020 LINE[4]95,60,85,50,70,65,60,45,50,55,35,40,0,70
3030 PAINT[4]110,25,4:PAINT[1]110,20,4
3040 FOR YU=100 TO 120 STEP2:POSITION0,YU:PATTERN[4]24,"UrUrUrUrUrUrUrUrUrUrUrU
r"
3050 POSITION0,YU+1:PATTERN[7]24,"rUrUrUrUrUrUrUrUrUrUrUrU":NEXT
3060 RETURN
```

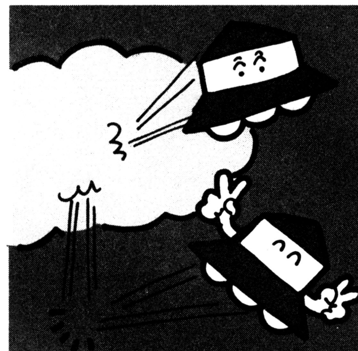


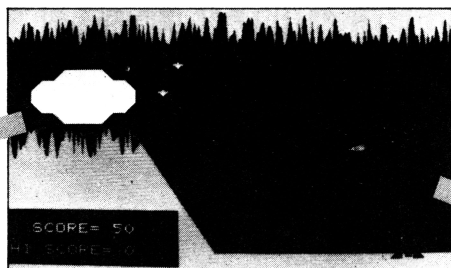
BEAM

■FOR MULTI 8



HELLOW！ MULTI8を買ってから早くも4ヵ月が過ぎ、ゲーム作りがおもしろくなってきた今日このごろ、いかがお過ごしですか？ MULTI8のオーナーたちよ、力をあわせてがんばろう！（名古屋人）





1 ポロロッという感じで雲から飛び出すUFO。でも、下で沈黙しているタンクが不気味。

なんだかむかし、こんな場面を夢で見たような気がしない？

突然、向こうの山にかかっているひつじ雲から小さなUFOが飛び出し、下のほうからは何の理由もなく、タンクが攻撃してくる。

ふと気づくと、自分は戦闘機を操縦しているのだった……。なんてね。

遊び方

箱庭的な山と平原。その片隅にポツンと飛んでいる戦闘機がキミの操縦する愛機だ。

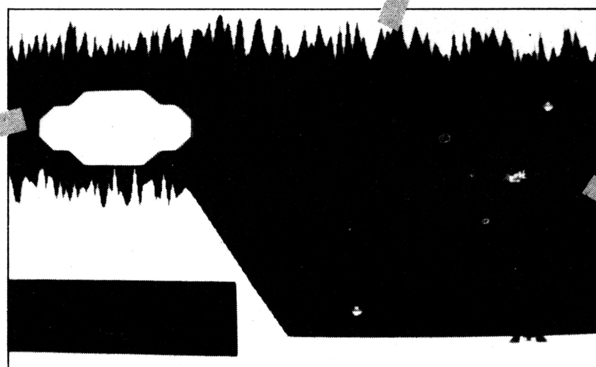
山の上にある雲は、UFOの巣窟で、次から次に小さなUFOが飛び出してくる。こいつは攻撃してこないけれど、あたるとさすがにダメージを受けて墜落してしまう。攻撃力の弱い敵をやっつけるのは心が痛むが、なんせ、貴重な唯一の得点源。スペースキーをヒットしてプチプチやっつけてしまおう。弱い者いじめってのは、一度やるとやめられないのだ。

上下左右の動きは[2][4][6][8]キーで。自機のビームには射程距離があるので、うまく近づいて撃たなくちゃいけない。

ところで、うっかりすると忘れてしまう恐い敵が真下でうごめいているのだ！ このタンクは、水色→緑→紫→赤→青とジロジロ色を変え、青のときにビームを真上に向けて発射してくる。

小さなUFOいじめに夢中になってると、このタンクがシュルシュルと真下まで移動してきて、ビー！ ときどき、下のほうもちらっと見るように。

★自機が小さくて、行動範囲も狭いけれど、なんとなくメルヘン的な宇宙ゲーム。MULTI 8でがんばる名古屋人には、今後の精進を期待しつつ、バッチリ賞！



2 ふた手に分かれたUFOに気をとられているすきに、タンクは下に回りこみ、ついに青く光ってビーム発射。不、不覚じゃ。あわれ、チリチリに空中分解する戦闘機。次はがんばってね。

★変数リスト

U, V, X, Y, W……READ用
Z……ループ用
SC……スコア
HI……HIスコア
EA……戦車のX座標
EB……戦車のY座標
EC……戦車の移動
ED……戦車の色
C, D……UFOの攻撃パターン
CA, DA……UFOのX座標
CB, DB……UFOのY座標
CC, DC……UFOのX座標の移動用
CD, DD……UFOのY座標の移動用
A$……KEY
A……自機のX座標
B……自機のY座標
AA……自機のX座標移動用
AB……自機のY座標移動用

★プログラムの説明

10～20	初期設定
30～60	自機
70～80	敵UFO
90～140	画面設定
150～160	座標初期設定
170	メインプログラム
180～190	スコア・ハイスコアの表示
200～230	敵戦車の移動と表示
240～410	敵UFOの移動と表示
420～460	キー操作
470	自機表示
480～490	敵とぶつかったか判定
510～580	破壊パターン
590～610	ビームがあたったか判定

★チェックポイント

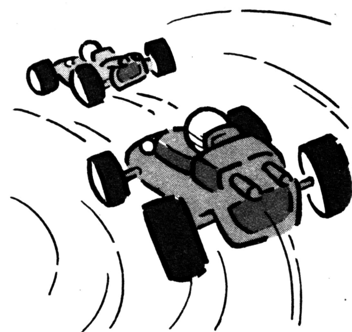
自機の動ける空間があまりにもせまい。そこで、440行の～IF A<500を、A<300にして590行の(A-200,～を(300,～に。(2か所ある)。

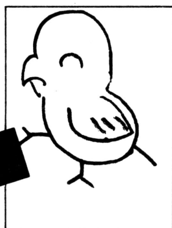
場所によってBEAMのとどく距離が短くなってしまったけれど、次はもっと大きなキャラクタを使ってください。

```
10 '-----------------------------------
20 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CLS3:DEFINTA-Z:DIMA%(50):DIMB%(50)
30 '-----------------------------------
40 FORZ=0TO3:COLOR 0:LOCATE0,Z:PRINT "███":NEXT:FORZ=1TO18:READU,V,W,X,Y:LINE (U
,V)-(W,X),Y:NEXTZ:GOTO60
50 DATA0,5,5,5,2,9,3,9,6,2,9,6,5,5,2,5,5,9,3,2,11,3,11,6,4,11,3,15,3,4,15,3,15,2
,4,15,2,27,2,4,20,2,24,0,4,24,0,26,0,4,26,0,25,2,4,27,2,27,3,4,27,3,25,3,4,25,3,
27,4,4,27,4,24,4,4,24,4,22,2,4,25,4,20,6,4,20,6,11,6,4
60 PAINT (8,5),2,2:PAINT (20,4),4,4:LINE (16,5)-(23,4),2,B:FORZ=1TO2:CIRCLE (12,
4),Z,5,-3.14/2,-3.14*3/2:FORZ=1TO5:CIRCLE (15,3),Z,5,-3.14/2,-3.14:GET@(0,0)-(30
,6),A%:LINE (0,0)-(30,6),0,BF
70 '-----------------------------------
80 CIRCLE (7,5),4,6:PAINT (7,5),6,6:LINE (0,4)-(14,5),2,B:GET@(0,0)-(14,9),B%:LI
NE (0,0)-(14,9),0,BF:CLS1
90 '-----------------------------------
100 LINE (0,20)-(3,10),5:FORZ=6TO640STEP3:ZA=INT(RND(1)*26+5):LINE-(Z,ZA),5:NEXT
Z:PAINT (0,0),5,5
110 LINE (0,100)-(3,90),5:FORZ=6TO190STEP3:ZA=INT(RND(1)*26+90):LINE-(Z,ZA),5:NE
XT:LINE-(200,100),5:LINE-(300,180),5:LINE-(640,180),5:PAINT (100,180),5,5
120 '-----------------------------------
130 FORZ=1TO5:READX,Y,U$:COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT U$:NEXT:GOTO150
140 DATA5,6,◢██◣,3,7,◢████◣,3,8,██████,3,9,◥████◤,5,10,◥██◤
150 '-----------------------------------
160 A=500:B=100:C=0:D=0:SC=0:CA=64:CB=60:DA=64:DB=60:EA=INT(RND(1)*17+21):EB=22:
ED=4:LINE (10,150)-(250,190),0,BF
170 '-----------------------------------
180 COLOR 1:LOCATE3,20:PRINT "SCORE=";SC
190 COLOR 2:LOCATE1,22:PRINT "HI SCORE=";HI
200 EC=INT(RND(1)*3-1):IFEA<22THENEC=1
210 IFEA>36THENEC=-1
220 IFED=1THENED=5:EE=16*(EA+1):BEEP1:LINE (EE,160)-(EE,40),1:LINE (EE,160)-(EE,
40),0:BEEP0:IF(EE)AANDEE(A+27)THEN510
230 ED=ED-INT(RND(1)*2):LOCATEEA,EB:PRINT "    ":EA=EA+EC:COLOR ED:LOCATEEA,EB:PR
INT "▲▲◣"
240 IFC=0THENC=INT(RND(1)*4):IFC>0THENCA=64:CB=60:CE=0:CC=20:CD=C*5+5
250 IFC=0THEN330
260 IFC=1THENIF(B>CB+10ORB<CB-40)THENCD=CD*(-1):GOTO300
270 IFC=2THENIF(B>CB+40ORB<CB-10)THENCD=CD*(-1):GOTO300
280 IFC=3THENIF(B>CB+50ORB<CB-50)THENCD=CD*(-1):GOTO300
290 IF(CB<50ORCA>220ANDCB>150ORCA<220ANDCB>60)THENCD=CD*(-1)
300 IFCE=0THENCC=ABS(CC):IFCA>A+50THENCE=1:CC=CC*(-1)
310 IFCE=1THENIFCA<A-150THENCE=0
320 LINE (CA,CB)-STEP(14,9),0,BF:CA=CA+CC:CB=CB+CD:PUT@(CA,CB),B%
330 IFD=0THEND=INT(RND(1)*4):IFD>0THENDA=64:DB=60:DE=0:DC=20:DD=D*5+5
340 IFD=0THEN420
350 IFD=1THENIF(B>DB+10ORB<DB-40)THENDD=DD*(-1):GOTO390
360 IFD=2THENIF(B>DB+40ORB<DB-10)THENDD=DD*(-1):GOTO390
370 IFD=3THENIF(B>DB+50ORB<DB-50)THENDD=DD*(-1):GOTO390
380 IF(DB<50ORDA>220ANDDB>150ORDA<220ANDDB>60)THENDD=DD*(-1)
390 IFDE=0THENDC=ABS(DC):IFDA>A+50THENDE=1:DC=DC*(-1)
400 IFDE=1THENIFDA<A-150THENDE=0
410 LINE (DA,DB)-STEP(14,9),0,BF:DA=DA+DC:DB=DB+DD:PUT@(DA,DB),B%
420 AA=0:AB=0:A$=INKEY$:IFA$="2"THENAA=0:AB=10:IFB>150THENAB=0
430 IFA$="8"THENAA=0:AB=-10:IFB<50THENAB=0
440 IFA$="4"THENAB=0:AA=-20:IFA<500THENAA=0
450 IFA$="6"THENAB=0:AA=20:IFA>550THENAA=0
460 IFA$=" "THENGOSUB590
470 LINE (A,B)-STEP(30,6),0,BF:A=A+AA:B=B+AB:PUT(A,B),A%
480 IF(A)CA-14ANDA(CA+25ANDB(CB+6ANDB)CB-8)THEN510
490 IF(A)DA-14ANDA(DA+25ANDB(DB+6ANDB)DB-8)THEN510
500 GOTO170
510 FORZ=1TO100:BEEP1:W=INT(RND(1)*3+1):X=INT(RND(1)*30)+A:Y=INT(RND(1)*7)+B:PSE
T(X,Y),W:BEEP0:NEXTZ
520 FORZ=1TO50:BEEP1:W=INT(RND(1)*3+1):X=INT(RND(1)*50)+A-10:Y=INT(RND(1)*20)+B-
5:PSET(X,Y),W:BEEP0:NEXTZ
530 PLAY"M6000S0L8T200O5C2C4C4C2E4D4D4C4C4O4B5O5C4":FORZ=1TO250:X=INT(RND(1)*30)
+A:Y=INT(RND(1)*7)+B:PSET(X,Y),0:NEXTZ:LINE (A-10,B-5)-(A+40,B+15),0,BF:IF HI<SC
THENHI=SC
540 COLOR 7:LOCATE20,10:PRINT"GAME OVER!!"
550 COLOR 5:LOCATE18,12:PRINT"YOUR SCORE";SC
560 COLOR 1:LOCATE20,14:PRINT"HI SCORE";HI
570 COLOR 22:LOCATE20,16:PRINT"HIT [SPC]"
580 IFINKEY$=" "THENFORZ=10TO16STEP2:LOCATE18,Z:PRINT "                          ":NE
XTZ:LINE (CA,CB)-STEP(14,9),0,BF:LINE (DA,DB)-STEP(14,9),0,BF:LOCATEEA,EB:PRINT
"    ":LOCATE8,20:PRINT "       ":GOTO150ELSE580
590 BEEP1:LINE (A,B+5)-(A-200,B+5),2:LINE (A,B+5)-(A-200,B+5),0:BEEP0
600 IF(CA<AANDCA>A-200ANDCB+5>BANDCB-9<B)THENLINE (CA,CB)-STEP(14,9),0,BF:BEEP1:
BEEP0:C=0:CA=64:CB=60:SC=SC+10
610 IF(DA<AANDDA>A-200ANDDB+5>BANDDB-9<B)THENLINE (DA,DB)-STEP(14,9),0,BF:BEEP1:
BEEP0:D=0:DA=64:DB=60:SC=SC+10
620 RETURN
```

Car Race

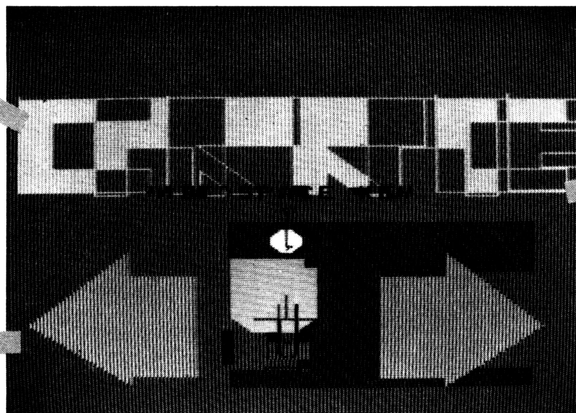
■FOR MSX





By 吉田英暢

左の絵は、ボクの飼っている頭のいいセキセイインコです。1カ月前にMSXを買い、はじめての自作ゲームがこれです。今は、BASICしかわかりませんが、これからマシン語を覚えようとしているところです（吉田英暢）。



1 現代的なセンスの見えるタイトル画面。ちゃんと一発で、タイトルがわかったキミはえらい！

運転免許なんてめんどくさいから取りたくない、という人も、カーレーサーには必ず一度は憧れているもの。

遊び方

ブルン、ブルン、ブロロロオ。

確かに単純なカーレースだけど、スピードもあって、結構楽しめる。

センスをビシビシ感じるタイトル画面。最初、このタイトル文字が〝CAR RACE〞と書かれているなんてわかんなかったけど、いったん読めると、なんだかカッコいいんだよね。

大きな矢印も、デザインセンスをのぞかせてるみたい。

スペースキーをたたいて、この画面にバイバイすると、すぐにはじまるカーレース。

左の余りスペースには家も現れる。ん？　ここは一般道路か。でも、スピード制限はなし。

もっとも、アクセルはついてないんだけどね。

カーソルキーを操って、右に左に敵の車をかわしながら、とにかくひたすら走りつづけてほしい。どれだけの距離を走り抜けたかで、キミの得点が決まるのだ。

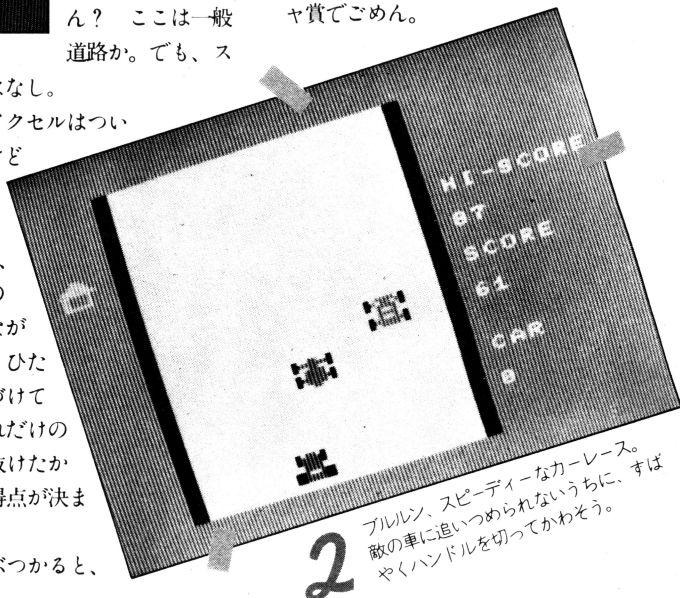
敵の車にぶつかると、サッとうずまき模様みたいなものが広がって、1台オシャカ。

車は全部で3台。これ以上のおかわりはありません。

★出はじめたばかりのMSXで、まずまずのゲームを送ってくれた吉田くん。でも、カーレースをはじめ、スキーや洞窟探険などのスクロールゲームは、すごく多いので実をいうとあまり評価が高くないんだ。

これからは、MSXの特徴を生かしたニューオリジナルゲームにチャレンジしていってほしい。

ということで、今後のMSXソフトの進歩と発展に祈りをこめて、ヨッシャ賞でごめん。



2 ブルルン、スピーディーなカーレース。敵の車に追いつめられないうちに、すばやくハンドルを切ってかわそう。

★変数リスト

Y( )……敵のY座標
TX( )……敵のX座標
CA……自分の車の残りの台数
X……自分の車の座標
HO……家の座標
SC……スコア
HI……ハイスコア

★プログラムの説明

10	初期設定
15〜190	タイトル表示
200〜700	車のスプライト作成
705〜718	画面
720〜725	車の衝突の判定
730	車のSOUND
740〜750	自分の車移動
760〜790	敵の車表示・移動
800	自分の車表示
810〜840	爆発シーン
850〜860	ゲームオーバー
870	家のスプライト

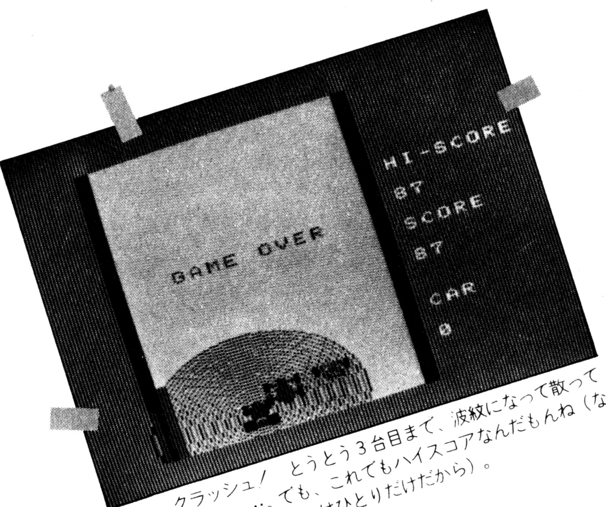
★チェックポイント

ありふれたゲームだけど、よくまとまっていて文句なし。

次はオリジナリティのあるものでガンバレ！

Car Race

```
10 SCREEN2,1,0:DIM Y(2):DIM TX(2):DIM TN(2):DIM A$(10):MAXFILES=1:KEY OFF
12 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
15 SC=0:COLOR11,2,2:CLS:PSET(18,30):DRAW"R20D5L15D10R15D5L20U20"
20 PSET(48,30):DRAW"R20D20L5U10L10D10L5U20"
30 PSET(78,30):DRAW"R20D10L15F10L5H5D5L5U20"
40 PSET(128,30):DRAW"R20D10L15F10L5H5D5L5U20"
50 PSET(158,30):DRAW"R20D20L5U10L10D10L5U20"
60 PSET(188,30):DRAW"R20D5L15D10R15D5L20U20"
70 PSET(218,30):DRAW"R20D5L15D2R15D5L15D3R15D5L20U20"
80 FORA=0TO2:PAINT(A*30+19,31):NEXT A:FORA=0TO3:PAINT(A*30+129,31):NEXT A
90 LINE(105,112)-(112,128),1,BF:LINE(143,112)-(150,128),1,BF:LINE(102,160)-(105,
178),1,BF:LINE(150,160)-(153,178),1,BF
100 COLOR4:PSET(105,100):DRAW"R45D10L10D20R10D50L10D3R10D10L45U10R10U3L10U50R10U
20L10U10":LINE(118,180)-(137,183),4,B:PAINT(106,101),4
110 CIRCLE(127,140),7,5:PAINT(127,140),5:LINE(120,140)-(135,175),1,BF
120 CIRCLE(127,110),6,15:PAINT(127,110),15:PSET(127,115):DRAW"E1L1U7H1R2"
130 LINE(120,175)-(135,166),8,BF
140 CIRCLE(127,162),4,13:PAINT(127,162),13
150 PSET(131,160),14:DRAW"E3U10L2U2L9D2L2D10F3R7":PAINT(130,157),14:PSET(131,145
),1:DRAW"D10G1":PSET(124,145),1:DRAW"D10F1":PSET(127,140),12:DRAW"D5L5R10"
160 PSET(90,130),9:DRAW"L10U5G15F15U5R10U20":PAINT(89,131),9
170 PSET(165,130),9:DRAW"R10U5F15G15U5L10U20":PAINT(166,131),9
180 PRESET(77,80):COLOR1:PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
190 OUT 170,(INP(170)AND240)OR8:IF (INP(169)XOR255)=1THEN 200ELSE190
200 RESTORE:DEFINTA-Z:FOR A=0TO5:A$="":FOR B=0TO7:READ B$
210 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+B$)):NEXT B:A$(A)=A$:NEXT A:FOR A=0TO5:SPRITE$(A)=A$(A):
NEXT A:GOSUB 870:CA=2
220 DATA 00011000
230 DATA 00111100
240 DATA 00111100
260 DATA 00111100
270 DATA 00111100
280 DATA 00100100
290 DATA 00111100
300 DATA 00111100
310 DATA 01000010
320 DATA 01000010
330 DATA 01000010
340 DATA 00000000
350 DATA 00000000
360 DATA 11000011
370 DATA 11000011
380 DATA 11000011
390 DATA 00011000
400 DATA 01111110
410 DATA 00011000
420 DATA 00111100
430 DATA 00111100
440 DATA 01111110
450 DATA 00111100
460 DATA 00011000
470 DATA 10000001
480 DATA 10000001
490 DATA 10000001
500 DATA 00000000
510 DATA 10000001
520 DATA 10000001
530 DATA 10000001
540 DATA 00000000
550 DATA 00111100
560 DATA 01011010
570 DATA 00111100
580 DATA 00100100
590 DATA 00111100
```

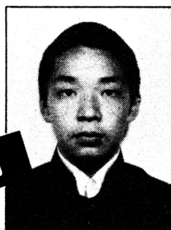


3 クラッシュ！ とうとう3台目まで、波紋になって散っていった……。でも、これでもハイスコアなんだもんね（なにしろやってるのはひとりだけだから）。

```
600 DATA 00100100
610 DATA 01111110
620 DATA 00111100
630 DATA 10000001
640 DATA 10000001
650 DATA 10000001
660 DATA 00000000
670 DATA 00000000
680 DATA 10000001
690 DATA 10000001
700 DATA 10000001
705 CLS:X=-16:LINE(50,0)-(170,191),14,BF:LINE(45,0)-(50,191),1,BF:LINE(167,0)-(1
72,191),1,BF
708 PRESET (172,70):COLOR15:PRINT#1,HI
710 PRESET (180,90):COLOR15:PRINT#1,"SCORE":PRESET (172,110):PRINT#1,SC
715 PRESET (180,50):COLOR15:PRINT#1,"HI-SCORE"
717 PRESET (180,140):COLOR15:PRINT#1,"CAR"
718 PRESET (172,160):COLOR15:PRINT#1,CA
720 GOSUB970:IF 111+X<TX(1) AND 141+X>TX(1) THEN IF Y(1)>150 AND Y(1)<191THEN 81
0
725 IF 111+X<TX(2) AND 141+X>TX(2) THEN IF Y(2)>150 AND Y(2)<191THEN 810
730 OUT 170,(INP(170)AND 240)OR8:A=INP(169)XOR255:SC=SC+1:SOUND0,95:SOUND1,8:SOU
ND2,0:SOUND3,0:SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,0:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND10,0:SOUND10,
0:SOUND11,35:SOUND12,0:SOUND13,13
740 IF A=128 THENX=X+7
750 IF A=16 THENX=X-6
755 IF 126+X<49 THEN 810
758 IF 126+X>154 THEN 810
760 IF Y(1)=180 OR Y(1)=0THEN 770ELSE775
770 TX(1)=INT(RND(1)*110)+50:Y(1)=0:TN(1)=INT(RND(1)*16)-8
775 IF Y(2)=180 OR Y(2)=0THEN 778 ELSE 780
778 TX(2)=INT(RND(1)*110)+50:Y(2)=0:TN(2)=INT(RND(1)*16)-8
780 FOR A=1TO2:Y(A)=Y(A)+20:IF TN(A)<>0 THEN IF TN(A)+TX(A)<51 OR TN(A)+TX(A)>15
5 THEN TN(A)=TN(A)*-1
790 TX(A)=TX(A)+TN(A):PUT SPRITE A*2,(TX(A),Y(A)),A+11:PUT SPRITE A*2+1,(TX(A),Y
(A)),1:NEXT A
800 PUT SPRITE 0,(126+X,170),4:PUT SPRITE 1,(126+X,170),1:GOTO 720
810 SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0:SOUND4,0:SOUND5,0:SOUND6,31:SOUND7,55:SO
UND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0:SOUND11,239:SOUND12,90:SOUND13,9
820 COLOR8:FOR BA=1 TO 25:CIRCLE(X+134,178),BA*2,6:NEXT BA
830 Y(1)=0:Y(2)=0:CA=CA-1:IF CA=-1THEN850
840 PUT SPRITE0,(0,208):GOTO 705
850 LINE(180,100)-(254,120),2,BF:COLOR15:PRESET(172,110):PRINT#1,SC:COLOR6:PRESE
T(75,78):PRINT#1,"GAME OVER":FOR A=1TO 5000:NEXT A:PUT SPRITE0,(0,208):CLS:IF HI
<SC THENHI=SC
860 GOTO 15
870 DEFINTA-Z:A$="":FOR B=0TO7:READ B$
880 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+B$)):NEXT B:A$(6)=A$:SPRITE$(6)=A$(6):RETURN
890 DATA 00011000
900 DATA 00111100
910 DATA 01111110
920 DATA 11111111
930 DATA 01000010
940 DATA 01000010
950 DATA 01000010
960 DATA 01111110
970 HO=HO+5:PUT SPRITE6,(20,HO*8),7:IF HO=30 THEN HO=-5
980 RETURN
```

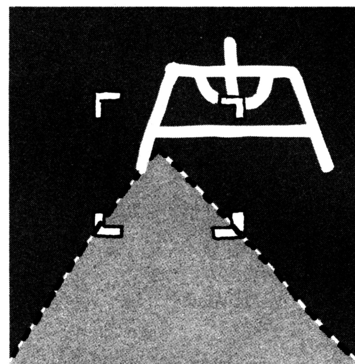
Danger Zone

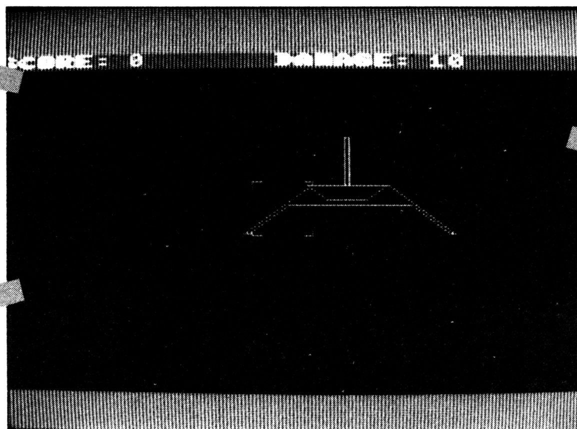
■FOR MSX



By 佐藤昌樹

MSXを買ってしばらくしてから、MSXにDRAWというとても便利な命令があるのに気づき、このプログラムに使ってみました。この命令は、SMC-70、PASOPIA7などにもついているので移植しやすいですよ(佐藤昌樹)。





1 なかなかあたらなかったら、「このボロ傘やろう!」などなどののしってみてください。やっぱりあたらないだろうけど。

画面を見つめつづけていると、遠く宇宙の彼方まで吸い込まれてしまいそう。そういえば、このまえ見た『スタートレック』の操縦席もこんな雰囲気だったような……。

遊び方

RUNさせて、まず、ジョイスティックかキーボードかをセレクト。まだジョイスティックをそろえていないキミは、ジョイスティックモードにしちゃうとゲームできないから注意しよう。ちなみにカーソルを指定した場合も、もちろんジョイスティックは使えないよ。

セレクトが終わると、ゲームスタート。

画面には、いかにも危害を加えてきそうな、無表情な敵が現れ、ゆっくりジワジワとこちらに近づいてくる。

画面に表示されているスコープに、うまく敵を捉えて、スペースキーで爆破しよう。

でも、うまく撃ち落とせないまま、敵がこちらに接近してしまうと、10%のダメージを受けてしまう。そのダメージが50%になると、ボロボロになってゲームオーバーだ。

コツは、もう捉えきれないと思ったらすばやく逃げてしまうこと。近くで敵を爆破しても、5%のダメージを受けるので深追いは禁物なのだ。

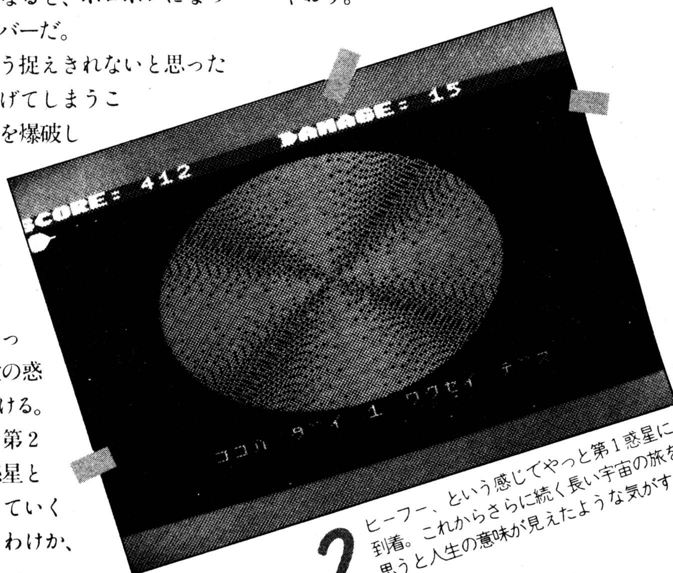
敵を5機やっつけると、次の惑星にたどりつける。

第1惑星、第2惑星、第3惑星と順調に旅をしていくと、どういうわけか、ちょっともろくなってしまい、ダメージ30%でゲームオーバーになってしまうので、さらに慎重に戦うこと。

さて、ついに第5惑星を通過(いきなりやって、ここまでこれたら、キミはプロ級だ。とにかく難しいんだから)したら、TP-1という機械を積んだ船が登場するので、これを回収。やっとひと息……。

作者によれば、このほかにもいろいろ仕掛けがあるというのだが……。編集部では、締切りまでにそこまで行かなかったのだ。キミ、ぜひチャレンジして、新しい発見をしてくれ。

★これは、半分いいわけになるかもしれないけど、ちょっと難しいのでは……。ええい、でもバッチリ賞をあげちゃおう。



2 ヒーフー、という感じでやっと第1惑星に到着。これからさらに続く長い宇宙の旅を思うと人生の意味が見えたような気がする。

Danger Zone

```
10 CLS
20 SCREEN 0:KEY OFF:COLOR 7,1,5:LOCATE10,10:PRINT"KEY BORD [0] KEY":LOCATE10,12:
PRINT"JOY STICK [1] KEY"
30 LOCATE22,22:PRINT"(C) 1984 BY SATOH"
40 LOCATE12,14:PRINT"[0] OR [1]":O$=INKEY$:IF O$="0" THEN Q=0 ELSE IF O$="1" THE
N Q=1 ELSE 40
50 PLAY"V1305T130D10E10F5D10F10E10D10C10D5"
60 E=0
70 CLS:COLOR 7:LOCATE14,10:PRINT"GOOD LUCK"
80 LOCATE12,12:PRINT"SEE YOU AGAIN"
90 LOCATE14,14:PRINT"READY GO!":FORI=0TO1300:NEXT
100 Z=0:L=50
110 OPEN "GRP:" FOR OUTPUTAS#1
120 SCREEN 2:F=0:DM=0:H=RND(1)*10:G=FIX(H):H1=RND(1)*20:G1=FIX(H1)
130 T=4:U=1:IF Z=5 THEN PRESET(40,150):PRINT#1,"ﾀｲﾍﾝﾃﾞｽ ﾃｷｶﾞ 20Kmﾃﾞｷﾏｽ":FORI=0TO
1000:NEXT:CLS:U=2:T=8
140 IF Z>=3 THEN L=30
150 CLS:A=RND(1)*196+30:B=RND(1)*141+30:S=1
160 FORI=0TO10:X=RND(1)*255:Y=RND(1)*198:PSET(X,Y),15:NEXTI:AB=0
170 IF DM>=40 OR Z>=3 AND DM>=20 THEN PRESET(50,180):PRINT#1,"CONDITION:4 DANGER
!!!":BEEP:GOTO 210
180 IF DM>=30 THEN PRESET(50,180):PRINT#1,"CONDITION:3 POWER OFF":BEEP:GOTO 210
190 PRESET(110,70):PRINT#1,"┌  ┐"
200 PRESET(110,100):PRINT#1,"└  ┘"
210 LINE(0,0)-(256,8),4,BF
220 FORI=1TO3:COLOR 15
230 PRESET(8+I,0):PRINT#1,"SCORE:"
240 PRESET(122+I,0):PRINT#1,"DAMAGE:"
250 NEXT I
260 PRESET(56,0):PRINT#1,E:PRESET(178,0):PRINT#1,DM:COLOR 7
270 DRAW "a=ab;S=S;BM=a;,=b;u1011d1015g10r1e6r18f6r1h10112f3r6e3c1"
280 DRAW "a=ab;BM=a;,=b;u1011d1015g10r1e6r18f6r1h10112f3r6e3c9"
290 IF F=4 THEN AB=AB+1
300 IF AB=3 THEN AB=0
310 W=STICK(Q):V=STRIG(Q)
320 C=(W=6)+(W=7)+(W=8)-(W=2)-(W=3)-(W=4):D=(W=8)+(W=1)+(W=2)-(W=4)-(W=5)-(W=6):
C=C*T:D=D*T
330 IF A+C<30 OR B+D<30 OR A+C>226 OR B+D>171 THEN 150
340 A=A+C:B=B+D
350 IF S>10 THEN DM=DM+10:RESTORE 810:FORJ=0TO13:READD:SOUNDJ,D:NEXTJ:GOTO 570
360 IF V THEN 480
370 S=S+U:GOTO 270
380 SCREEN0:IF G<>1 THEN 410
390 BEEP:LOCATE10,10:PRINT"ﾎﾝﾗｲﾊ GAME OVER ﾀﾞｹﾄﾞ":LOCATE10,12:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾐｶﾀﾆ ﾀｽ
ｹﾗﾚﾀﾉﾃﾞ"
400 LOCATE10,14:PRINT"ﾏｴﾉ ﾎｼｶﾗ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾃﾞｷﾏｽ":FORI=0TO5000:NEXTI:GOTO 120
410 LOCATE13,12:PRINT"GAME IS OVER"
420 LOCATE13,15:PRINT"PUSH [S] KEY"
430 LOCATE13,19:PRINT"YOUR SCORE ";E
440 LOCATE13,17:PRINT"DAMAGE ";DM
450 RESTORE 810:FOR J=0TO13:READD:SOUND J,D:NEXTJ
460 A$=INKEY$:IFA$="s"THEN CLOSE#1:GOTO 60
470 GOTO 460
480 RESTORE 830:FORJ=0TO13:READD:SOUNDJ,D:NEXTJ
490 LINE (0,150)-(125,90),7:LINE(255,150)-(125,90),7
500 LINE (0,150)-(125,90),1:LINE(255,150)-(125,90),1
510 IF A>110 AND A<140 AND B>70 AND B<105 THEN 530
520 GOTO 370
530 RESTORE810:FORJ=0TO13:READD:SOUNDJ,D:NEXTJ:FORI=0TO10:CIRCLE(A,B),I,I:CIRCLE
(A,B),I,1:NEXTI
540 E=E+100+10-S:IF S>8 THEN DM=DM+5
550 IF F=4 THEN E=E+100
560 F=F+1:IF F=5 THEN 590
570 IF DM>=L THEN 380
580 GOTO 150
590 Z=Z+1:IF Z=6 THEN 710
600 FORI=0TO70:CIRCLE(125,87),I,Z+1:NEXT
610 IFZ=2ORZ=4THENLINE(0,87)-(256,87),15
620 IFZ=1ORZ=3ORZ=5THENLINE(7,15)-(23,15),15
630 CIRCLE(15,15),5,Z+2:PAINT(15,15),Z+2
640 IF G1<>1 THEN 680
650 FORI=70TO0STEP-1:CIRCLE(125,87),I,1:NEXT
660 FORI=0TO70:CIRCLE(125,87),I,8:CIRCLE(125,87),I,1:NEXT
670 SCREEN0:LOCATE13,15:FORI=0TO10:BEEP:NEXT:PRINT"BLACK HOLE!":FORI=0TO1000:NEX
TI:CLS:GOTO410
680 BEEP:PRESET(60,160):PRINT#1,USING"ｺｺﾊ ﾀﾞｲ # ﾜｸｾｲ ﾃﾞｽ";Z
690 IF DM=0 THEN PRESET(40,170):PRINT#1,"PERFECT GAME ! BONUS 200":E=E+200
700 FORI=0TO5000:NEXTI:GOTO120
710 CLS:LINE(60,52)-(150,60),8,B:LINE(60,45)-(120,50),8,B
720 FORI=80TO110STEP15:FORL=60TO80STEP2:CIRCLE(I,L),5,8,0,3:NEXTL,I
730 LINE(70,75)-(150,80),8,B:LINE(70,82)-(150,85),8,B
740 LINE(140,60)-(150,75),8,B
750 FORI=70TO110STEP5:PSET(I,47),8:NEXTI
760 FORI=151TO160STEP2:LINE(I,55)-(I,70),8:NEXTI
770 LINE(162,55)-(170,55),8:LINE-(175,60),8:LINE(175,60)-(160,65),8,B:LINE(123,4
5)-(130,50),8,B
780 BEEP:PRESET(40,110):PRINT#1,"ｺﾚｶﾞ BM-1 ｦ ﾂﾝﾀﾞ ﾌﾈﾃﾞｽ":PRESET(40,120):PRINT#1,
"ｱﾅﾀﾊ BM-1 ｦ ｶｲｼｭｳ ｼﾀﾉﾃﾞ"
790 PRESET(40,130):PRINT#1,"ｱﾅﾀﾉ ﾆﾝﾑﾊ ﾐｺﾞﾄﾆ ｵﾜﾘﾏｼﾀ":PRESET(40,140):PRINT#1,"ﾓｳｲﾁ
ﾄﾞ START ｼﾏｽ｡"
800 FORI=0TO10000:NEXT:SCREEN0:CLOSE#1:GOTO 70
810 DATA0,0,0,0,0,0,21,247
820 DATA16,0,0,100,60,0
830 DATA0,0,0,0,0,0,1,7
840 DATA16,16,16,100,100,0
```

★変数リスト

E……スコア
Z……惑星(場面数)
L……ダメージの限界
F……敵の残りの数
DM……ダメージ
H,H1……ランダム用
T……1回の移動量
U……敵のスピード
A, B, S……敵の位置
C, D……敵の移動用
X, Y……星のランダム座標
AB……敵の回転用
W……STICK入力判定用
V……STRIG入力判定用

★プログラムの説明

10～140　初期設定・メッセージ表示・キーボードorジョイスティック選択等
150～160　星をランダム表示
170～180　メッセージ表示
190～260　画面表示
270～280　敵機表示
290～300　敵機残り数による回転処理
310～340　キー入力および処理
350　衝突処理
380～400　お助け処理・メッセージ表示
410～470　ゲームオーバー
480～520　ビーム処理
530～590　敵爆発処理・面クリア判定
600～630　惑星表示
650～670　ブラックホール表示
680～700　面クリア・ボーナス処理
710～770　BM-1をつんだ船を表示
780～800　GAME クリアメッセージ表示
810～840　効果音データ

★チェックポイント

ちょっと移動が遅く難しいので、移動量を多くするために、130行の、T＝4 を T＝20くらいに。また、ダメージにも強くするように100行のL＝50をL＝100にしてみよう。

ラリーゲーム TX-1

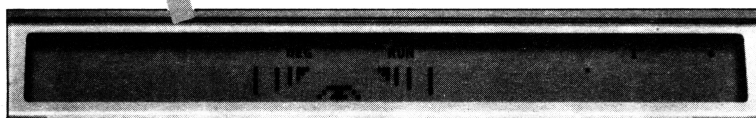
■FOR PC-1500・1501



By 堀川浩二

またしても、出さしていただきました、堀川です。1500とつきあいはじめてから、はや2年。やっと日のあたるところに出てきた、そんな気持ちです。1500はまだまだ可能性あるマシン。みんな、がんばろう（堀川浩二）。





1 ゲームスタート！　チリチリチリ……とPC-1500からエンジンの音が聞こえてくる。真中のキャラクタがキミの車。その両側に立体的に広がっているのがガードレールだ。いまだ速度は1。速度計も右のほうで、ひっそりとドットを表示しているだけだ。

いつもながら、「堀川PC-1500」の画面のサエには驚いちゃうね。

遊び方

PC-1500のLCD画面上にリアルに再現されたラリーゲーム。ガードレールや対抗車なんかも出てくるのだ！

RUNさせると、しばらく(15秒)のあいだ初期設定のため沈黙。beep音とハイスコア表示のあと、ガードレールと自分の車が現れ、レーススタート。

↑キーでスピードアップ、↓キーでスピードダウン。スピードがあがると、右端にスダレのような速度計が現れる。速度が4以上になると、対抗車が出てきて、レースはスリリングになってくるのだ。

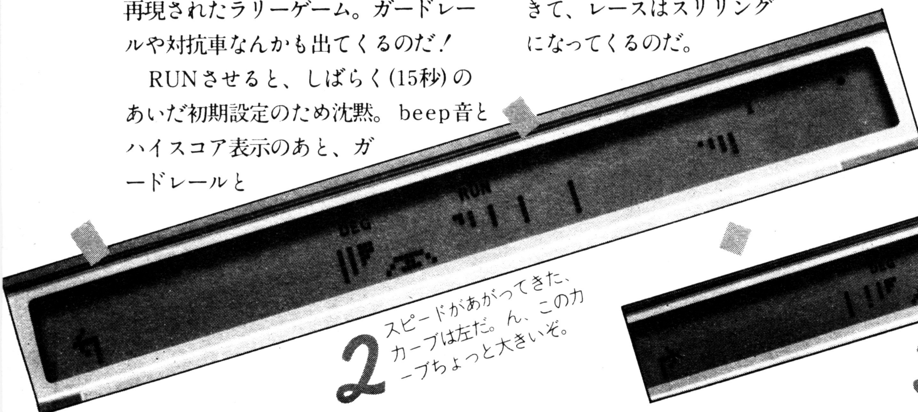
ハンドルは左が1で右が3。ガードレールや対抗車にそのままだとぶつかるというときには、左のほうに矢印が表示されるのでそれに従って1 3キーのハンドルをすばやくきろう。

ガードレールにぶつかるとゲームオーバー。対抗車にはぶつかってもゲームオーバーにはならないけど、速度が1に減速してしまう。

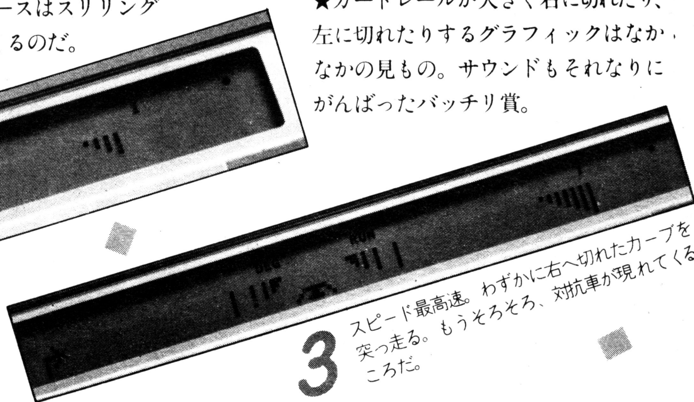
ガードレールを1つながり通るごとにゲームカウントが1ずつ増え、これが100になると、めでたくゴールだ。

カーブには大きいカーブ、小さいカーブ、角度0のカーブなどがあって、微妙なキー操作が楽しめるぞ。

★ガードレールが大きく右に切れたり、左に切れたりするグラフィックはなかなかの見もの。サウンドもそれなりにがんばったバッチリ賞。



2 スピードがあがってきた。カーブは左だ。ん、このカーブちょっと大きいぞ。



3 スピード最高速。わずかに右へ切れたカーブを突っ走る。もうそろそろ、対抗車が現れてくるころだ。

★変数リスト

A，B，C，D，E，F，G……ガードレールパターン用
H……相手の車が出ているか
I，J……ループ用
K……カーブの大きさ
L……相手の車のコース用
M……ハイスコア
N……自分の車の表示用X軸
O……相手の車のコース用(GPRINT)
P……ゲームカウンタ
Q……相手の車表示用
R……キー判断用
S……スコア
T……カーブの長さ
V，U……速度
W……自分のX軸(判断用)
X……左ガードレールX軸
Y……右ガードレールX軸
Z……キー判断用
C(60)……ガードレールのX軸(表示用)
A$……相手の車のパターン(1)
B$……相手の車のパターン(2)
C$……相手の車のパターン(3)
D$……相手の車のパターン(4)
N$……名前
Z$……キー入力用

★プログラムの説明

1〜3　初期設定
4　ハイスコア表示，ゲーム・カウンタForループ、初期設定
5　キー判断
6　ガードレール表示
7　自車表示、速度が4以下なら13へ
8　相手を出す判断
9　相手のコース決定
10　相手表示
11〜12　衝突判断
13　ガードレールを消す
14　キー入力
15〜17　カーブ
18　NEXT，ゲームカウンタ，ゴール表示
19　ゲームオーバー、スコア表示
20　REPLAY　?

★チェックポイント

ただ、相手を出して、相手とガードレールにぶつからないゲームはよくあるけど、道がカーブする点は、なかなかのすぐれもの。メモリーモジュールを持っている人は、道幅をもう少し広くして、相手の車が2台出てくるようにしてもおもしろそう。

ラリーゲーム Tx-1

```
1:CURSOR 6:PAUSE
  "(((- Tx-1 -))
  )":CLEAR :ON
  ERROR GOTO 19:
  DIM C(60):X=1.
  3:FOR I=1TO 60
  STEP 6:W=X:FOR
  J=0TO 5
2:C(I+J)=INT W:W
  =W*X:NEXT J:X=
  X+.05:NEXT I:A
  $="040204":B$=
  "00181E0C1C180
  0":FOR I=1TO 7
3:@(I)=2^I-1:
  NEXT I:C$="001
  81C070A1C1800"
  :D$="707F6F171
  26C7870"
4:BEEP 3,255,50:
  BEEP 1,50,80:
  PAUSE "(HI)";N
  $;M:WAIT 0:CLS
  :U=6:S=0:H=1:W
  =5:V=1:FOR P=1
  TO 100:Z$=
  INKEY$
5:Z=ASC Z$:W=W+(
  Z=51)-(Z=49):R
  =(Z=11)-(Z=10)
  :V=V+R:CURSOR
  20:PRINT "    "
  :IF V>7OR V<0
  LET V=V-R
6:X=W:Y=10-W:FOR
  I=1TO 6:
  GCURSOR 60-C(Y
  *6+I):GPRINT @
  (I):GCURSOR 75
  +C(X*6+I):
  GPRINT @(I):
  BEEP 1,U*2,U+1
  :NEXT I
7:N=Y/2+60:
  GCURSOR N:
  GPRINT "402010
  5070705010204O
  ":GCURSOR 125:
  FOR J=1TO V:
  GPRINT @(J),:
  NEXT J:IF V<4
  GOTO 13
8:IF H=1AND RND
  3=2LET H=1:L=
  RND 2-1:GOTO 1
  3
9:Q=X*L-Y*(L-1):
  O=1:IF L=0LET
  O=-1
10:GCURSOR 63-(C(
  Q*6+H)*O*3):
  GPRINT @$(H):H
  =H+1:IF H>4LET
  H=1
11:IF L=1AND W>4
  GCURSOR 147:
  GPRINT "081C2A
  0808":IF H>3
  LET V=1:BEEP 3
  :GCURSOR N:
  GPRINT "501060
  4020":CURSOR 2
  0:PRINT "    "
12:IF L=0AND W<5
  GCURSOR 147:
  GPRINT "08082A
  1C08":IF H>3
  LET V=1:BEEP 3
  :GCURSOR N+4:
  GPRINT "106040
  20":CURSOR 20:
  PRINT "    "
13:U=7-V:WAIT U:
  FOR I=1TO 6:
  GCURSOR 60-C(Y
  *6+I):GPRINT 0
  :GCURSOR 75+C(
  X*6+I):GPRINT
  0:BEEP 1,U*2,U
  +1:NEXT I:
  GCURSOR N-18
14:PRINT "    ";
  GCURSOR N+10:
  PRINT "    ";
  FOR I=1TO U/2:
  Z$=INKEY$ :W=W
  +(Z$="3")-(Z$=
  "1"):NEXT I:S=
  INT (S+V/2)
15:CURSOR 24:
  PRINT "   ":IF
  RND 4<>4AND T=
  0LET K=RND 5-3
  :CURSOR 0:
  PRINT "
16:CURSOR 0:
  GPRINT "7C0415
  0E04":W=W+K:IF
  K>0CURSOR 0:
  GPRINT "040E15
  047C"
17:T=T-1:IF T<0
  LET T=RND 3+3
18:NEXT P:WAIT 80
  :GCURSOR 60::
  GPRINT "1C1414
  18001C14141C00
  1C0C0C1C001C10
  1010":CURSOR 9
  :PRINT "-GOAL-
19:CLS :WAIT 80:
  BEEP 3:PRINT "
  GAME OVER!  SC
  ORE";INT S:IF
  S>MLET M=S:
  INPUT "You are
   TOP! name";N$
20:INPUT "*** Try
   Again? (Y/N)
  ***";Z$:IF Z$=
  "Y"GOTO 4
```

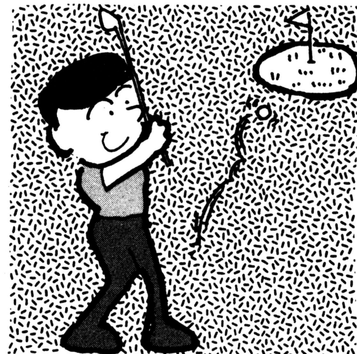
チャンピオンゴルフ

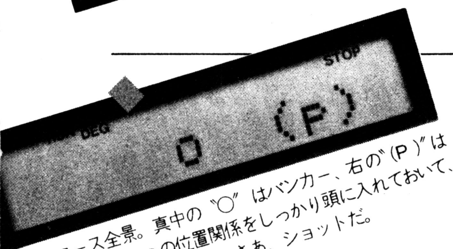
■FOR PB-100＋増設RAM PB-100ファミリー



By 武市賢治

大阪の高校に通う17歳です。PB-100でゲームを作る場合、数多いキャラクタの中からどれを選び、どこに表示するかで悩まされるのですが、今回のこのゲームもかなり悩みました。採用はとてもうれしいです(武市賢治)。





1 コース全景。真中の"○"はバンカー、右の"(P)"はグリーン。この位置関係をしっかり頭に入れておいて、EXEキーをプッシュ。さあ、ショットだ。

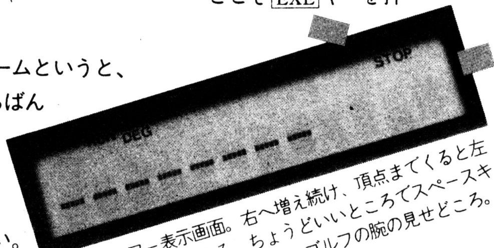
ゴルフゲームというと、PB-100ではわりといちばん最初に作るゲーム。でも、この作品は一味ちがうぞ。チャンピオンの6文字はダテじゃない。

遊び方

ゲームの画面には、コースの全景とグリーン上の2つがあって、まずはコースの全景。といっても、"○"のバンカーと"(P)"のグリーンが見えるだけなんだけど、そこは想像力！ EXEキーを押すと、右の方向に伸びたり縮んだりする棒グラフが現れる。これがショットのパワー。ここぞと思うところでスペースキーを押せば、そのパワーでショット！ このときの、ボールが飛んでいくシーンはPB-100にしては(?)凝っているのだ。

バンカーに入っちゃったら、パワーはいつもの半分。グリーンに乗ると、画面はドット(ボール)と"P"(ピン)になって現れる。

ここでEXEキーを押せば再びパワーの画面になり、スペースキーで神技パターをねらうのだ。パワーの長さがドット"P"との距離と同じときが打ちどきだ。



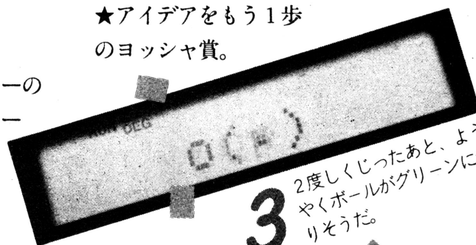
2 パワー表示画面。右へ増え続け、頂点まてくると左へ減りはじめる。ちょうどいいところでスペースキーを押せるかどうかが、ゴルフの腕の見せどころ。

オーバーしたら、その分左端にもどってくるようになっている。

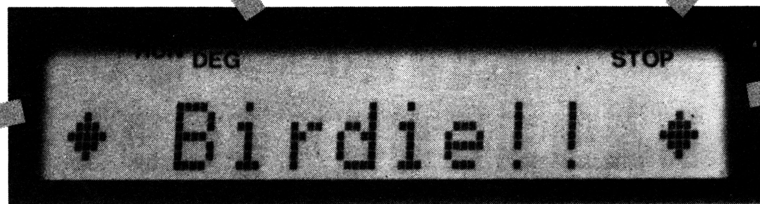
めでたく、カップイン！ 打数に応じて成績がAlbatross(−3)、Eagle(−2)、Birdie(−1)、NICE PAR(0)……というメッセージで表示される(カッコ内の数字は「打数」−「パー」)。

コース全景のとき、ボールがうまく飛ぶとホールインワンだってあるのだ。ただし、約5％の確率だけどね。

★アイデアをもう1歩のヨッシャ賞。



3 2度しくじったあと、ようやくボールがグリーンに乗りそうだ。



4 やった！ 直接カップイン！ パー4だから、3打目で−1のバーディーなのだ。ちっくしょー、いきなり入ってりゃホールインワンだったのにな。とくやしがってもしかたない。次のコースでは今度こそ、1発でグリーンにのせちゃうぞ。

★変数リスト

A……ボール座標
B, C……ボール表示
D……時間かせぎ
E……飛距離
F……ストローク
G……グリーン上のボール位置
H……パワー入力後の行先判定
I……パワー
M……グリーン位置
N……バンカー位置
P……パー
S……トータルスコア
T……各ホールのスコア
U……ホール数
V$……スコア表示時の符号
$……ボール

★プログラム説明

P0
1〜6　タイトルなどの表示、初期設定
10〜73　パワー入力
75〜90　飛距離の設定
100〜210　ボールが飛んで行く
500　コース表示サブ
600　ループ(時間かせぎ)
700〜775　グリーンオン
800　OB
1000〜1065　カップイン後のメッセージ
1500〜1510　ゲームオーバ、リプレイ
P2　コース　パーの設定
P8　ループ(時間かせぎ)
P9　トータル表示サブ

★チェックポイント

あと207ステップあるので、HIスコアとその保持者の名前くらいは入れられそう。

チャンピオンゴルフ

```
P0
   1 U=0:S=0:PRINT "=*CHAMPION*=";:GOSUB #8
   2 PRINT " ** GOLF ** ";:GOSUB #8
   3 IF U=9 THEN 1500
   4 GOSUB #2:PRINT "HOLE ";U;:GOSUB #8
   5 PRINT " PAR ";P;:GOSUB #8
   6 GOSUB 500:STOP
  10 I=0:F=F+1
  20 PRINT CSR I;"-";:I=I+1
  25 IF KEY=" " THEN 70
  30 IF I≠12 THEN 20
  40 I=I-1:PRINT CSR I;" ";
  45 IF KEY=" " THEN 70
  50 IF I≠0 THEN 40
  60 GOTO 20
  70 PRINT :I=I+SGN (RAN#-.5):IF H=1 THEN 725
  73 IF A=N;I=I/2
  75 IF I≧12;E=4:GOTO 130
  80 IF I≧10;E=3:GOTO 130
  90 IF I≧4;E=2:GOTO 130
 100 GOSUB 500:PRINT CSR A;"・";:GOSUB 600:A=A+1
 110 GOSUB 500:PRINT CSR A;"・":GOSUB 600
 120 IF A≧M;IF A≦M+2 THEN 700
 125 GOTO 10
 130 $="・o00":B=1:C=1
 140 GOSUB 500
 150 PRINT CSR A;MID (B,1);:IF A≧M+3 THEN 800
 160 GOSUB 600
 170 B=B+C:IF B=E;C=-1
 180 PRINT :IF C=-1;IF B<1;GOSUB 500:PRINT CSR A;"・":GOTO 200
 190 A=A+1:IF A≧12 THEN 800
 195 GOTO 140
 200 IF A≧M;IF A≦M+2 THEN 700
 210 GOTO 10
 500 PRINT :PRINT CSR N;"o";CSR M;"(p)";:RETURN
 600 FOR D=0 TO 35:NEXT D:RETURN
 700 IF A=M+1;IF RAN#*2≧1.9 THEN 1000
 710 G=INT (RAN#*10)
 715 PRINT :PRINT CSR G;".";CSR 11;"p"
 720 H=1:GOTO 10
 725 IF I≦0;I=1
 735 PRINT :PRINT CSR G;".";CSR 11;"p";
 740 FOR D=0 TO (14-I)*6:NEXT D:G=G+1:I=I-1
 743 IF G≧12 THEN 770
 745 IF I=0 THEN 760
 750 GOTO 735
 760 IF G=11 THEN 1000
 765 GOTO 715
 770 PRINT :FOR D=0 TO 70*I:NEXT D:G=11-I:IF G=11 THEN 1000:GOTO 715
 775 GOTO 715
 800 PRINT :PRINT "OB・・・";:GOSUB #8:A=0:GOTO 10
1000 T=F-P:S=S+T:PRINT
1005 IF F≠1 THEN 1015
1010 PRINT "HOLE IN ONE!";:GOSUB #9:GOTO 3
1015 IF T≠0 THEN 1025
1020 PRINT "♥NICE PAR!!♥";:GOSUB #9:GOTO 3
1025 IF T≠-1 THEN 1035
1030 PRINT "♦ Birdie!! ♦";:GOSUB #9:GOTO 3
1035 IF T≠-2 THEN 1045
1040 PRINT "**Eagle!!**";:GOSUB #9:GOTO 3
1045 IF T≠-3 THEN 1055
1050 PRINT "♥Albatross!♥";:GOSUB #9:GOTO 3
1055 IF T≠1 THEN 1065
1060 PRINT " Bogey・・";:GOSUB #9:GOTO 3
1065 PRINT T;" Over・・";:GOSUB #9:GOTO 3
1500 PRINT :PRINT "Hole out";:GOSUB #9
1510 PRINT "*Let's try!*":GOTO 1

P2
   5 F=0:A=0:H=0:U=U+1
  10 M=INT (RAN#*10):IF M≦2 THEN 10
  15 IF M≧11 THEN 10
  20 N=INT (RAN#*10):IF N≦M/2 THEN 20
  25 IF N≧M THEN 20
  30 IF M≦5;P=3:RETURN
  35 IF M≦8;P=4:RETURN
  40 P=5:RETURN

P8
  10 FOR D=0 TO 250:NEXT D:PRINT :RETURN

P9
  10 FOR D=0 TO 250:NEXT D:PRINT
  11 IF S≠0 THEN 15
  12 PRINT "TOTAL EVEN";:GOSUB #8:RETURN
  15 IF S>0;V$="+":GOTO 20
  16 V$=""
  20 PRINT "TOTAL ";V$;S;:GOSUB #8:RETURN
```

ルパン4

■FOR PB-100＋増設RAM PB-100ファミリー

By まどか





最初は544ステップの制限のなかでがんばっていましたが、1568ステップも使えるようになったのでこのゲームを作ってみました。これからはPB-400やPC-1500に負けないようなゲームを作っていこうと思います（まどか）。

1 悪漢♠に連れ去られる不二子♥。"HELP"とルパンの助けを求めながら、画面の右端へ強引に連れ去られてしまう。

2 オリ（"["）に閉じこめられた不二子、待っててくれよ……ルパン◆はワルサーかかえてかけつけてきたが、敵のライフル攻撃にはちょっいとひるんでしまった。

最初のテストには笑ってしまったね。ホントはテクノポリスの値段を聞いてたんだけど、勝手にプログラムポシェットの値段にかえちゃった。ちなみにポシェットは400円出して70円おつりがきます。

遊び方

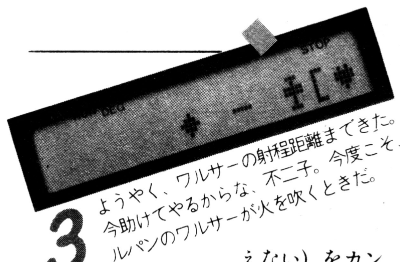
ルパンの愛する不二子がさらわれた。敵は不二子をオリに閉じこめ、救助に向かうルパンに対抗して、地面に仕掛けた地雷やライフルで攻撃してくる。ところがルパンのワルサーは、かなり敵に近づかないとあたらない。ルパン、絶体絶命！

RUNさせるとまずポシェットの値段を聞いてくる。正しく答えられたら、ゲームスタート。

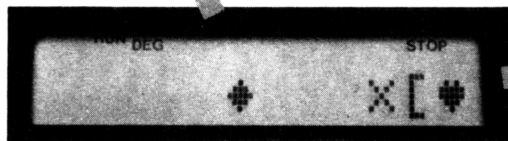
敵（♠）のうってくるライフルのタマをよけるには、[4][5][6]のどれかを押して敵と異なるキャラクタになっていればいい。たまたま同じキャラクタになっているときにタマにあたるとアウト。

タマをよけながら[1]で前進。途中にある地雷（見えない）をカンでジャンプ（[2]キー）してかわし、射程距離（")"）まで進もう。ここまできたら、今度は敵と同じキャラクタになって[Z]キーでワルサー発射。敵をやっつけると不二子にキスしてもらえるぞ。

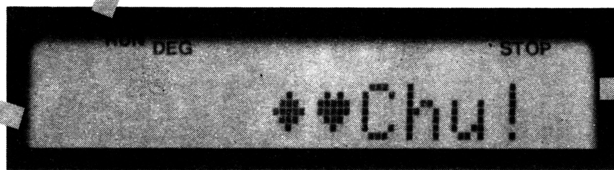
★いろんな画面で楽しめるバッチリ賞。



3 ようやく、ワルサーの射程距離まできた。今助けてやるからな、不二子。今度こそ、ルパンのワルサーが火を吹くときだ。



4 すばやく敵のキャラクタとあわせ、[Z]キー！ タマはもろにあたって、さしもの強敵もあえなくダウン。はかない×となってLCD のなかに消えていくのだった。



5 助かった不二子がルパンにかけよって、ありがとうのキス。10回以上助けると、今度は不二子がオリの外に出され、もしそのときに不二子にワルサーのタマがあたったら、キスはもちろんなしのゲームオーバーだ。

★変数リスト

$……キャラクタの種類
A$……ルパンの形
B$……敵の形
C$……射程位置
D……ハイスコア
E,F,G,H,S……弾表示用
I……ルパン、敵の位置
J……ジャンプの回数判断
K$……キー入力
L$……不二子の様子（おりがあるか、ないか）
M……やっつけた数
O……キス場面のルパン、不二子の位置
Q……得点
R$……リプレイ入力
T……地雷位置
U……ルパンの位置
V$……ハイスコア保持者
W$……テストの入力
X……弾撃ち判断
N,P,Y,Z……ループ

★プログラムの説明

P0 メインルーチン
10～40 テスト
50～100 タイトル・デモ
110 初期設定
120～140 画面設定
150～260 攻撃
270～280 弾が命中した
290～360 面クリア
370～380 不二子に弾があたってしまった
P1 キー入力（ルパン体形変化）
P2 敵の形変化
P3 前進と地雷判断
P7 ハイスコアデモ
P8 ゲームオーバー
P9 ループ

★チェックポイント

なかなかよくできているけど、リプレイするのにいちいちTestするのはめんどうだ。P0に5 IF K=1 THEN 40を追加，P8の50行をIF R$="Y";K=1: GOTO #0。60行のENDの前にK=0：を入れる。このように変更すると、リプレイ"Y"ですぐにはじまり、リプレイ"N"で再度RUNさせるとテストからはじまる。あと、地雷の位置がわからなくって、あまり高得点は望めない。"DEG""RAD""GRA" の角度単位の指示で、地雷の位置を表示させてもいいんじゃないのかな。

ルパン4

```
P0
 10 PRINT CSR 4;"Test!";:GOSUB #9
 20 PRINT :INPUT "How much is the Program Pochette ",W$
 30 IF W$≠"330";PRINT "  Good bye!":END
 40 PRINT CSR 5;"OK!";:GOSUB #9:Q=0:M=0
 50 FOR Z=0 TO 10:PRINT CSR 2;"♦♦♦♦♦ ♦";CSR 2;"LUPIN 4";:NEXT Z
 60 GOSUB #9:PRINT :PRINT "Hi-Score";D;:GOSUB #9
 70 PRINT :PRINT "by ";V$;:GOSUB #9:L$="[♦"
 80 PRINT :PRINT CSR 2;"HELP>♦";:GOSUB #9
 90 FOR Z=2 TO 5:PRINT
100 PRINT CSR Z;"HELP>♦♠";:FOR Y=0 TO 20:NEXT Y:NEXT Z:GOSUB #9
110 PRINT :$="♠♦♣":J=1:U=1:A$="♦":C$=")":T=INT (RAN#*3)+2
120 PRINT CSR U;A$;CSR 5;C$;CSR 9;B$;L$;
130 IF U=5;C$=""
140 GOSUB #1:GOSUB #2:GOSUB #3
150 X=INT (RAN#*4):IF X=1 THEN 180
160 IF U=5;IF K$="Z";E=U+1:F=10:G=1:H=-1:I=9:GOTO 190
170 GOTO 120
180 E=8:F=0:G=-1:H=1:I=U
190 FOR S=E TO F STEP G
200 PRINT CSR S;"-";CSR S+H;" ";CSR U;A$;CSR 5;C$;CSR 9;B$;L$;
210 IF F=11;GOSUB #2
220 IF F=0;GOSUB #1
230 PRINT CSR 0;" ";
235 IF L$="♦";IF S=10 THEN 370
240 IF S=I;IF A$=B$ THEN 270
250 NEXT S
260 GOTO 120
270 FOR Z=0 TO 20:PRINT CSR S;"♦";CSR S;"x";:NEXT Z:GOSUB #9
280 IF E=8 THEN #8
290 PRINT :FOR O=1 TO 4
300 PRINT CSR 11-O;"♦";CSR O;"♦";
310 FOR N=0 TO 50:NEXT N
320 PRINT :NEXT O
330 PRINT CSR 5;"♦♦";:GOSUB #9:PRINT "Chu!";:GOSUB #9
340 PRINT CSR 2;"Bonus 10!";:Q=Q+10:M=M+1:GOSUB #9
350 IF M≥10;L$="♦"
360 PRINT :GOTO 80
370 FOR Z=0 TO 20:PRINT CSR 10;"♦";CSR 10;"x";:NEXT Z:GOSUB #9
380 GOTO #8

P1
 10 K$=KEY:IF K$="4";A$="♠"
 20 IF K$="5";A$="♦"
 30 IF K$="6";A$="♣"
 40 RETURN

P2
 10 X=INT (RAN#*3)
 20 IF X=0;B$=MID(INT (RAN#*3+1),1)
 30 RETURN

P3
 10 IF K$="1";IF U<5;U=U+1:PRINT CSR U-1;" ";
 20 IF J=0;RETURN
 30 IF K$="2";IF U<4;U=U+2:J=0:PRINT CSR U-2;" ";
 40 IF U=T THEN 60
 50 RETURN
 60 FOR Y=0 TO 20:PRINT CSR U;"♦";CSR U;"x";:NEXT Y:GOSUB #9
 70 GOTO #8

P7
  1 PRINT " SyaKuToRi";:GOSUB #9:PRINT
 10 FOR Z=1 TO 2
 20 FOR E=1 TO 9 STEP 2
 30 PRINT CSR E;"Ω";:FOR Q=0 TO 150:NEXT Q:PRINT
 40 PRINT CSR E;"___";:FOR Q=0 TO 150:NEXT Q:PRINT
 50 NEXT E
 60 NEXT Z
 70 PRINT CSR 2;"Very Good!";:GOSUB #9
 80 PRINT :PRINT "You are a Champion";:GOSUB #9
 90 RETURN

P8
 10 PRINT :PRINT " Game Over!";:GOSUB #9
 20 PRINT :PRINT " SCORE";Q;:GOSUB #9
 30 IF Q>D;D=Q:GOTO 70
 40 PRINT :INPUT "Replay(Y,N)",R$
 50 IF R$="Y" THEN #0
 60 PRINT CSR 2;"Good bye!":END
 70 PRINT :PRINT "YOU SET NEW HI-SCORE";:GOSUB #9
 80 PRINT :PRINT CSR 4;:INPUT "Name",V$
 90 GOSUB #7
100 GOTO 40

P9
 10 FOR P=0 TO 200:NEXT P:RETURN
```

●PB-100

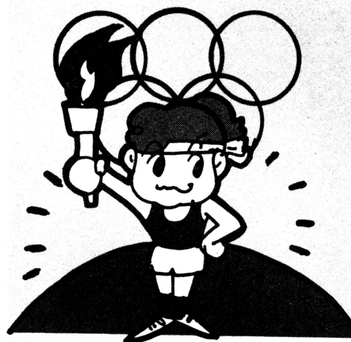
オリンピック

■FOR PB-100＋増設RAM PB-100ファミリー



By ちえほふ

ハッハッハッ！ みなさん、はじめまして。ポシェットにのったおいわいでFX-710を買ってもらいました(やった！)。今、中2ですが、高校ぐらいになったら、大きいのを買ってやるといってるけど……どうだか(ちえほふ)。



ちょっとしたスポーツ感覚の味わえるPB-オリンピック！

遊び方

プログラムは3本立てになっていて、1つの競技場では2種目が楽しめる。別の競技場に移るには新たにプログラムを入れ直さなければならないので、そのつもりで。

〔**第1競技場**〕画面の指示に従って、左足キー、右足キー、ジャンプキーを設定することからスタート。Sが小文字になったら100m走開始(早すぎたらフライング)。左右のキー交互にたたいて走る本格ランニングだ。規定を上回れば次は幅飛び。同じ要領で走って小数点の前でジャンプキー。角度が変化しながら表示されるので、45度付近でキーを離せばジャンプ！

〔**第2競技場**〕ヤリ投げは幅飛びと同じ要領（80度付近でとばすと鳥が落ちてきてボーナスあり)。高飛びはキャラクタの"○"が最大のときにジャンプ。

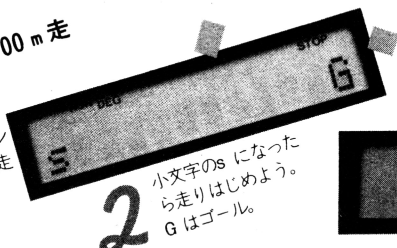
〔**第3競技場**〕ハンマー投げはジャンプキーのみ。ただし角度が30度～330度のときに投げるとファウルになるぞ。ハードルはジャンプキーでハードルをとびながら走るのだ。★バッチリ賞。

第1競技場

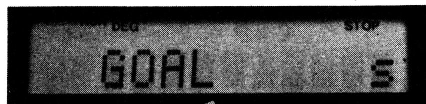
100m走



1 左足[L]、右足[R]、ジャンプ[K]と設定して100m走からスタート。



2 小文字のsになったら走りはじめよう。Gはゴール。



3 到着。このあと、記録が出て、もう1回走ることができる。どちらかの記録が規定を越えれば幅飛びへ。

100m走／幅飛び

```
P0
10 PRINT "OLYMPIC 1";:GOSUB #4:PRINT "HI=";Z;:GOSUB #4:O=15:Q=6:R=1
20 INPUT "L ",D$,"R ",E$,"J ",F$:S=0
25 I=0
30 PRINT "100m RUN";:GOSUB #4:GOSUB #1:S=S+(37-T)*120
40 IF O≥T THEN 60
50 GOSUB #6:GOTO 30
60 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #4
70 IF I=0;GOSUB #1:S=S+(37-T)*120:I=1:GOTO 60
75 I=0
80 PRINT "JUMP";:GOSUB #4:GOSUB #2:S=S+T*500:IF Q<T THEN 100
90 GOSUB #6:GOTO 80
100 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #4
110 IF I=0;GOSUB #2:S=S+T*500:I=1:GOTO 100
120 R=R+1:PRINT R;"ROUND";:GOSUB #4:O=O-1.5:Q=Q+.5:GOTO 25

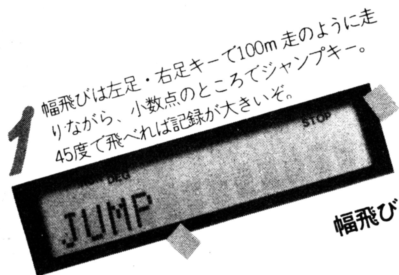
P1
5 PRINT "TIME <";O;:GOSUB #4
10 PRINT "HI=";H;:GOSUB #4:P=-1:$=" "
20 PRINT "S";:A=0
25 A=A+1:IF KEY≠"" THEN 10
30 IF A=150 THEN 40
35 GOTO 25
40 PRINT CSR 0;"s";CSR 11;"G";
50 FOR T=0 TO 99:A$=KEY:IF A$≠D$;IF A$≠E$;NEXT T:GOTO 90
60 IF A$=$ THEN 200
70 P=P+.5:IF P≥0;PRINT CSR P;" s";:IF P=10 THEN 100
80 $=A$:NEXT T
90 GOSUB #5:GOTO 110
100 PRINT CSR 2;"GOAL";:GOSUB #4
110 T=RND(T/4,-2)
115 IF H>T;H=T
120 PRINT :PRINT "Time";T;"s";:GOSUB #4:RETURN
200 T=T+4.5:PRINT CSR P+1;"x";:FOR B=0 TO 30:NEXT B:PRINT CSR P+1;"s";
210 A$=" ":GOTO 80

P2
5 PRINT "KYORI >";Q;"m";:GOSUB #4
10 PRINT "HI=";J;:GOSUB #4:P=-1:$=" ":PRINT "S";:FOR B=0 TO 300:NEXT B
20 PRINT CSR 7;".....";CSR 0;"s";:K=0
30 FOR T=0 TO 99:A$=KEY:IF A$≠D$;IF A$≠E$;NEXT T:GOSUB #5:RETURN
40 IF A$=$;T=T+5:A$=" "
50 P=P+1/3:IF P≥0;PRINT CSR P;"_s";:IF P≥5;GOTO 70
60 $=A$:NEXT T:GOSUB #5
70 PRINT :FOR B=0 TO 20:IF KEY=F$ THEN 80
75 NEXT B
80 PRINT :FOR K=0 TO 90 STEP 3:PRINT CSR 5;K;"°";
85 IF KEY="" THEN 90
87 NEXT K
90 IF K>45;K=ABS (K-90)
100 T=RND((99-T)/17*K/15,-2):PRINT :PRINT ".";
102 FOR K=0 TO T:PRINT "-";:NEXT K
110 PRINT ".";:GOSUB #4
120 PRINT T;"m";:IF J<T;J=T
130 GOSUB #4:RETURN

P4
10 FOR B=1 TO 250:NEXT B:PRINT :RETURN

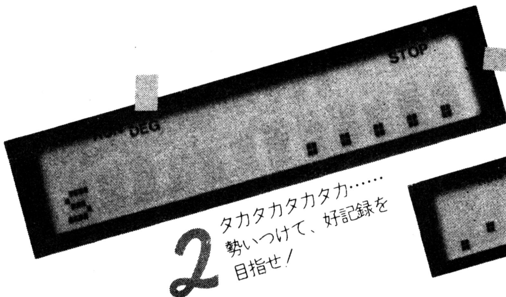
P5
10 PRINT CSR 2;"TIME OVER";:GOSUB #4:RETURN

P6
10 I=I+1:IF I>1;PRINT "**END**";:GOSUB #4:PRINT "SCO=";S;:GOTO 30
20 RETURN
30 IF Z<S;Z=S:GOSUB #4:PRINT "YOU HI";
```



1 幅飛びは左足・右足キーで100m走のように走りながら、小数点のところでジャンプキー。45度で飛べれば記録が大きいぞ。

幅飛び



2 タカタカタカタカ……勢いつけて、好記録を目指せ！



3 飛んだ！ うん、なんとなく幅飛びの感じが出てる納得画面。

第1競技場★変数リスト
Z……ハイスコア
O……100m走規定
Q……幅飛び規定
R……ラウンド数
D$……左足キー
E$……右足キー
F$……ジャンプキー
S……スコア
I……1回目、2回目の区別
K……角度
T……記録
H……100m走のハイスコア
P……自分の座標
A$……KEY入力
$……2回同じキーを押したかの判断
J……幅飛びのハイスコア

★プログラムの説明
P0
10～ 20 タイトルとキー入力、初期設定
25～ 70 100mのメインルーチン
75～110 幅飛びのメインルーチン
120 面クリア
P1 100m走のメインサブルーチン
P4 ループ部(時間かせぎ)
P5 タイムオーバー
P6 ゲームオーバー判断・終了

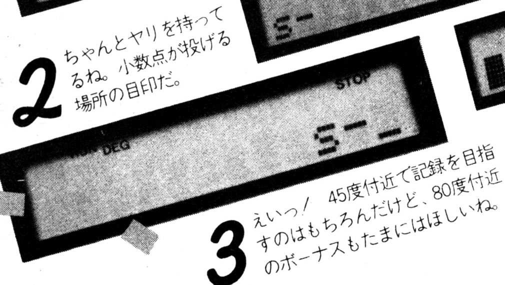
★チェックポイント
キャラクタの点では、劣るが、2ゲームできる点はGood!!ただし、フライングの時HIスコア表示の点で、自分のキャラ"S"が残っていて、SHI＝0と表示されちゃう。P1-10のPRINTと"の間に:PRINTを入れれば問題解決。それから、最後にP6の30行の最後を : にして、GOTO #0 40行をSTOP:PRINT:GOTO #0とすれば、リプレイが EXE ですぐできちゃうよ。
それから100m走のHIスコアは、このままでは増えないから、P1 116 IF H＝0;H=Tを入れよう。

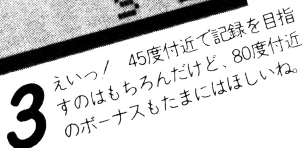
第2競技場



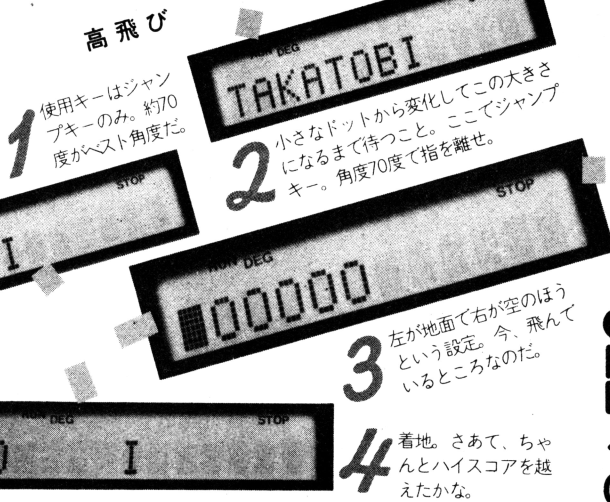
1 幅飛びと同じキー操作でヤリ投げ。45度がポイントなのだ。

2 ちゃんとヤリを持ってるね。小数点が投げる場所の目印だ。





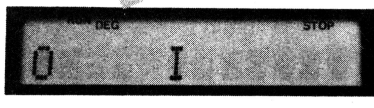
3 えいっ！ 45度付近で記録を目指すのはもちろんだけど、80度付近のボーナスもたまにはほしいね。



1 使用キーはジャンプキーのみ。約70度がベスト角度だ。

2 小さなドットから変化してこの大きさになるまで待つこと。ここでジャンプキー。角度70度で指を離せ。

3 左が地面で右が空のほうという設定。今、飛んでいるところなのだ。



4 着地。さあて、ちゃんとハイスコアを越えたかな。

●PB-100

ヤリ投げ／高飛び

```
P0
  5 S=0:R=1
 10 PRINT "OLYMPIC 2";:GOSUB #9:PRINT "HI=";Z;:GOSUB #9:G=75:N=165
 20 INPUT "L ",D$,"R ",E$,"J ",O$
 30 I=0
 40 PRINT "YARI NAGE";:GOSUB #9:GOSUB #1:S=S+T*40:IF G≤T THEN 60
 50 GOSUB #8:GOTO 40
 60 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #9:IF I=0;GOSUB #1:S=S+T*40:I=1:GOTO 60
 70 I=0
 80 PRINT "TAKATOBI";:GOSUB #9:GOSUB #2:S=S+T*30:IF N≤T THEN 100
 90 GOSUB #8:GOTO 80
100 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #9:IF I=0;GOSUB #2:I=1:S=S+T*30:GOTO 100
110 R=R+1:PRINT R;"ROUND";:GOSUB #9:G=G+2.5:N=N+15:GOTO 30

P1
 10 PRINT "HI=";F;"m";:GOSUB #9:PRINT "KYORI >";G;"m";:GOSUB #9
 20 P=-1:L$=" "
 30 PRINT CSR 0;"S";:FOR A=1 TO 200:IF KEY≠"" THEN #1
 40 NEXT A:PRINT CSR 10;"._";CSR 0;"s-";
 50 FOR T=0 TO 300:A$=KEY:IF A$≠D$;IF A$≠E$;NEXT T:GOTO #6
 60 IF A$=L$;T=T+5:A$=" "
 70 P=P+.5:IF P≥0;PRINT CSR P;" s-";:IF P=9 THEN 100
 80 L$=A$:NEXT T
 90 GOTO #6
100 FOR B=1 TO 30:IF KEY=O$ THEN 120
110 NEXT B:GOTO #6
120 PRINT :FOR K=0 TO 90 STEP 3:PRINT CSR 5;K;"°";:IF KEY="" THEN 140
130 NEXT K
140 GOSUB #9
150 IF K≤85;IF K≥70 THEN 250
155 IF K>45;K=ABS (K-90)
160 T=(299-T)/20*K/5:T=RND(T,-2):PRINT "_";
170 FOR B=1 TO T/8:PRINT "-";:NEXT B:PRINT "_";T;"m";:GOSUB #9
180 IF F<T;F=T:PRINT "YOU HIGH";:GOSUB #9
190 RETURN
250 PRINT "_";:FOR B=1 TO 50:NEXT B:PRINT :PRINT CSR 1;"-";:FOR B=1 TO 50
260 NEXT B:PRINT :PRINT CSR 3;"°";:FOR B=1 TO 50:NEXT B:PRINT
265 PRINT CSR 3;"·";:FOR B=1 TO 50:NEXT B:PRINT
270 PRINT CSR 3;".";:FOR B=1 TO 50:NEXT B:PRINT
280 PRINT "BONUS 7500";:GOSUB #9:S=S+7500:RETURN

P2
 10 PRINT "HI=";J;"cm";:GOSUB #9:PRINT "TAKASA >";N;"cm";:GOSUB #9
 20 PRINT CSR 3;"·";:FOR A=1 TO 150:IF KEY≠"" THEN #2
 30 NEXT A:PRINT CSR 0;"■";CSR N/33;"I";
 40 PRINT CSR 2;"o";:GOSUB #9:PRINT CSR 1;"O ";CSR 0;"■";CSR N/33;"I";
 50 FOR B=1 TO 60:IF KEY=O$ THEN 70
 60 NEXT B:GOTO #6
 70 PRINT :FOR K=0 TO 90 STEP 3:PRINT CSR 5;K;"°";:IF KEY="" THEN 90
 80 NEXT K
 90 PRINT :IF K>70;K=ABS (K-90)+50
 91 T=B/10*K*.86:PRINT CSR 0;"■";CSR N/33;"I";:FOR B=1 TO T/33
100 PRINT CSR B;"O";:FOR X=1 TO 10:NEXT X:NEXT B:FOR B=T/33 TO 0 STEP -1
110 PRINT CSR B;"O ";CSR N/33;"I";:FOR X=1 TO 10:NEXT X:NEXT B
115 GOSUB #9:T=RND(T,-2)
120 PRINT "T=";T;"cm";:GOSUB #9
125 IF J<T;J=T:PRINT "YOU HIGH";:GOSUB #9
130 RETURN

P6
 10 PRINT :PRINT "TIME OVER";:GOSUB #9:T=0:RETURN

P7
 10 PRINT "*END* S=";S;:GOSUB #9:IF Z<S;Z=S:GOTO 30
 20 END
 30 PRINT "YOU HI";

P8
 10 I=I+1:IF I>1 THEN #7
 20 RETURN

P9
 10 FOR B=1 TO 250:NEXT B:PRINT :RETURN
```

第2競技場★変数リスト

S……スコア
R……ラウンド数
Z……ハイスコア
G……やり投げ規定
N……走り高飛び規定
D$……左足キー
E$……右足キー
O$……ジャンプキー
T……記録
I……1回目、2回目の区別
F……やり投げのハイスコア
P……自分の座標
L$……2回同じキーを押したかの判断
A$……キー入力
K……角度
J……走り高飛びのハイスコア

★プログラムの説明

P0
5～20　タイトルとキー入力,初期設定
30～ 60　やり投げのメインルーチン
70～100　走り高飛びのメインルーチン
110　面クリア
P1　やり投げのメインサブルーチン
P2　走り高飛びのメインサブルーチン
P6　タイムオーバー
P7　ゲームオーバー
P8　ゲームオーバー判断
P9　ループ部(時間かせぎ)

★チェックポイント

やはりフライングの時HIスコア表示の点で自分のキャラ〝S″が残っていて、SHI＝0と表示されちゃう。P1の頭に5 PRINTと入れよう。リプレイは、P7の20行をSTOP：GOTO #0。30行の最後を：にしてGOTO# 0とすれば[E×E]でOKだ。

第3競技場

ハンマー投げ

1 使用キーはジャンプキーのみ。キャラクタに惑わされないで！

2 こんな角度では失格。330度以上、30度以内で投げる。

3 うまく投げられたらドットがスーッと流れて、記録が出てくるのだ。

ハードルレース

1 ハードルレースでは、大文字のSがπになったときがスタート。せっかちにキーを押すと、フライングですぐにもとの画面にもどってしまうぞ。

2 まだまだ、じっと待って。さあ、もうすぐπになってスタートだ。

3 ドットがハードル。〝ー″は飛び越えているランナー。感じ出てるよ。

ハンマー投げ／ハードルレース

```
P0
5 S=0:R=1
10 PRINT "OLYMPIC 3";:GOSUB #9:PRINT "HI=";Z;:GOSUB #9:G=15:N=23
20 INPUT "L ",D$,"R ",E$,"J ",O$
30 I=0
40 PRINT "HAMMER NAGE";:GOSUB #9:GOSUB #1:S=S+T*80:IF G≦T THEN 60
50 GOSUB #8:GOTO 40
60 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #9:IF I=0;GOSUB #1:S=S+T*80:I=1:GOTO 60
70 I=0
80 PRINT "HURDLE RACE";:GOSUB #9:GOSUB #2:S=S+(41-T)*300
85 IF N≧T THEN 100
90 GOSUB #8:GOTO 80
100 PRINT "O.K S=";S;:GOSUB #9
105 IF I=0;I=1:GOSUB #2:S=S+(41-T)*300:GOTO 100
110 R=R+1:PRINT R;"ROUND";:GOSUB #9:G=G+1.7:N=N-.9:GOTO 30

P1
10 PRINT "HI=";H;"m";:GOSUB #9:PRINT "KITEI=";G;"m";:GOSUB #9
20 PRINT "(.    )";:$="･o.▲°□◆+◆─)◆/†(←":GOSUB #9
30 FOR A=1 TO 5:FOR B=1 TO 16:PRINT :PRINT CSR A;MID(B,1);CSR 0;"(";
40 PRINT CSR 6;")";Y;"°";:FOR X=1 TO 65-A*17-B:IF KEY=O$ THEN 60
50 NEXT X:Y=Y+9:IF Y>360;Y=0
55 NEXT B:NEXT A:GOTO #6
60 T=(A*16+B)/6.5:IF Y>180;A=360-Y:GOTO 70
65 A=Y
70 GOSUB #9:IF A>30;T=0:GOTO #6
75 A=(30-A)/60+1.5
80 T=RND(T*A,-2)
90 PRINT CSR 0;"(     )s";:FOR B=0 TO T:PRINT ".";:NEXT B
100 PRINT "<";T;"m";:GOSUB #9
110 IF H<T;H=T:PRINT "YOU HIGH";:GOSUB #9
120 RETURN

P2
10 PRINT :PRINT "HI=";F;:GOSUB #9:PRINT "KITEI=";N;:GOSUB #9:L$=" "
15 P=11:Q=0
20 PRINT CSR 3;"S";CSR 11;".";:FOR A=0 TO 200:IF KEY≠"" THEN 10
30 NEXT A:PRINT CSR 3;"π";
40 FOR T=0 TO 1E3:A$=KEY:IF A$≠O$;IF A$≠D$;IF A$≠E$;NEXT T:T=41:GOTO #6
50 IF A$=L$;T=T+8.3:A$=" "
55 IF KEY=O$;W=3.5
57 IF P=4;IF W=3.5;P=P-1:PRINT CSR 4;" ";
60 P=P-1:IF P≦11;PRINT CSR 0;" ";CSR P;". ";CSR W;"π";
65 IF W=3.5;PRINT CSR W;"-";
67 IF W=P;T=T+15:PRINT CSR 2;"π";CSR 3;"π";:A$=" "
70 IF P=0;P=11:Q=Q+1:IF Q=10 THEN 150
80 L$=A$:W=3:NEXT T:T=41:GOTO #6
150 T=RND(T/25,-2):PRINT CSR 2;"Goal in";:GOSUB #9
160 PRINT "Time";T;"sec";:GOSUB #9:IF F>T;F=T:PRINT "YOU HI";
170 GOSUB #9:RETURN

P6
10 PRINT :PRINT "O V E R";:GOSUB #9:RETURN

P7
10 PRINT "*END* S=";S;:GOSUB #9:IF Z<S;Z=S:PRINT "YOU HIGH";

P8
10 I=I+1:IF I>1 THEN #7
20 RETURN

P9
10 FOR U=1 TO 250:NEXT U:PRINT :RETURN
```

第3競技場★変数リスト

S……スコア
R……ラウンド数
Z……ハイスコア
G……ハンマー投げ規定
N……ハードル規定
D$……左足キー
E$……右足キー
O$……ジャンプキー
I……1回目、2回目の区別
T……記録
H……ハンマー投げハイスコア
$……ハンマー投げのキャラクタ
A,B……キャラクタ表示に使用
Y,A……角度
F……ハードルのハイスコア
L$……2回同じキーを押したかの判断
P……ハードルの位置
Q……ハードルを飛んだ数
A$……キー入力
W……自分が飛んでいるかどうか

★プログラムの説明

P0
5～ 20　タイトルとキー入力,初期設定
30～ 60　ハンマー投げのメインルーチン
70～105　ハードルのメインルーチン
110　面クリア
P1　ハンマー投げのメインサブルーチン
P2　ハードルのメインサブルーチン
P6　〝OVER″の表示
P7　ゲームオーバー
P8　ゲームオーバー判断
P9　ループ部(時間かせぎ)

★チェックポイント

ハードルでも100m走と同じようにこのままでは増えないからP2 160行の:PRINT〝YOU HI″；を消して、165 IF F＝0;F＝T 167 PRINT〝YOU HI″;と入れればよくなる。

あと、規定と、HIスコアにも単位をつけとくほうがいいね。

リプレイは、P7の最後の〝；″を:GOTO ＃0に20 STOP :GOTO ＃0にすれば[E×E]でできる。

電話で深めようマイコンの世界

106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106 無料 106 106 106 106 106

富士通　FMシリーズ

FM-NEW7　¥99,800
48回分割　¥2,439　／60回分割　¥2,078

FM-11〈AD2〉　¥298,000
48回分割　¥6,854　／60回分割　¥5,840

FM-11〈BS〉　¥398,000
48回分割　¥9,154　／60回分割　¥7,800

FM-77　¥228,000
48回分割　¥5,572　／60回分割　¥4,748

NEC　PC-9800シリーズ

PC-9801F1　¥328,000
48回分割　¥8,015　／60回分割　¥6,830

PC-9801F2　¥398,000
48回分割　¥9,726　／60回分割　¥8,288

PC-9801E　¥215,000
48回分割　¥5,254　／60回分割　¥4,478

NEC　PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621

NEC　PC-8800シリーズ

PC-8801mkII/10　¥168,000
48回分割　¥4,106　／60回分割　¥3,499

PC-8801mkII/20　¥225,000
48回分割　¥5,499　／60回分割　¥4,686

PC-8801mkII/30　¥275,000
48回分割　¥6,721　／60回分割　¥5,727

NEC　PC-6600シリーズ

PC-6601　¥143,000
48回分割　¥3,495　／60回分割　¥2,978

NEC　PC-6000シリーズ

PC-6001mkII　¥84,800
48回分割　¥2,073　／60回分割　¥1,766

NEC　5200モデル05シリーズ

N5231　¥648,000
48回分割　¥15,400　／60回分割¥13,100

N5231-02A　¥758,000
48回分割　¥18,000　／60回分割　¥15,400

N5231-03A　¥548,000
48回分割　¥13,000　／60回分割　¥11,100

シャープ　MZ-2200シリーズ

MZ-2200　¥128,000
48回分割　¥3,000　／60回分割　¥2,600

シャープ　MZ-3500シリーズ

MZ-3541　¥410,000
48回分割　¥9,800　／60回分割　¥8,300

MZ-3531　¥320,000
48回分割　¥7,600　／60回分割　¥6,500

シャープ　PC-5000シリーズ

PC-5000　シリーズ　¥350,000
48回分割　¥8,553　／60回分割　¥7,288

アコリットマイコン最新カタログ

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540

シャープ　パソコンテレビX1

CZ-800C/D　¥268,000
48回分割　¥6,550　／60回分割　¥5,581

CZ-801C/D　¥219,400
48回分割　¥5,362　／60回分割　¥4,569

CZ-802C/D　¥326,000
48回分割　¥7,967　／60回分割　¥6,789

シャープ　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
14M-141C	RGB14型カラー	69,800→	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000→	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000→	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000→	4,117	3,508

EPSON　HCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
HC-88タッチ16	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-88JIS	ハンドヘルドコンピュータ	298,000→	6,854	5,840
HC-80	ハンドヘルドコンピュータ	198,000→	4,554	3,880
HC-40	ハンドヘルドコンピュータ	128,000→	2,944	2,509
HC-20	ハンドヘルドコンピュータ	138,600→	3,188	2,717
P-80K	プリンタ	104,000→	2,392	2,038
C-40	プリンタ	28,000→	644	549
P-40	プリンタ	25,000→	575	490
PF-10	フロッピィ	104,000→	2,392	2,038
TF-15	フロッピィ(シングル)	98,000→	2,254	1,921
TF-15	フロッピィ(デュアル)	138,000→	3,174	2,705
CP-20	カプラ	49,800→	1,145	976

EPSON　QCシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
QC-10II(システム)	日本語ワープロ	795,000→	18,285	15,582
QC-10II(システム)	情報検索部門ワープロ	908,600→	20,898	17,808
QC-10II(システム)	経理部門ワープロ	985,000→	22,655	19,306
QC-10II(システム)	顧客管理ワープロ	905,000→	20,815	17,738
QC-10II(システム)	販売管理部門ワープロ	955,000→	21,965	18,718
QC-10II(システム)	スーパーカルクワープロ	865,000→	19,895	16,954
QC-10II(システム)	データベースワープロ	881,000→	20,263	17,268
QC-10II(システム)	英文ワープロ	987,100→	22,703	19,347
QC-10II(システム)	教育用ワープロ	815,000→	18,745	15,974

日立　ベーシックマスターレベルIII

MB-S1/10　¥128,000
48回分割¥3,128　60回分割¥2,666

MB-S1/20(近日発売)　¥178,000
48回分割¥4,350　／　60回分割¥3,707

各社周辺機器/CRT

●東映　CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FTC-1455H	14型高解像16色	138,800→	3,400	2,800
FTC-1435H	14型高解像16色	116,000→	2,800	2,400
FTC-1410H	14型2000文字表示	66,500→	1,600	1,400

●ニデコ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
NH-12DJ	RGB12型カラー	89,800→	1,937	1,650
NH-14DH	RGB14型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-12D9	RGB12型カラー	99,800→	2,152	1,834
NH-14DD	RGB14型カラー	69,800→	1,505	1,283

各社ワードプロセッサ

メーカー	型名	定価 円	48分割	60分割
富士通	オアシスライト	220,000→	5,376	4,581
	マイオアシス2	480,000→	11,730	9,996
シャープ	ミニ書院(WD-500)	330,000→	7,875	6,710
	ミニ書院(WD-800)	498,000→	11,884	10,127
東芝	JW-1	648,000→	14,904	12,700
	JW-3	850,000→	19,550	16,660
キャノン	キャノワードミニ	298,000→	7,283	6,206
	キャノワード35E	548,000→	13,392	11,412
NEC	PWP-100	349,800→	8,548	7,285

■以上の他、各メーカーの日本語ワードプロセッサもとりそろえておりますのでお気軽にお問合せ下さい。

ロジテック/ディスクユニット

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
K-305	PC用	128,000→	2,760	2,352
K-305	FM用	128,000→	2,760	2,352

SEIKO　プリンタ/プロッタ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
GP-700M	グラフィックカラーP	99,800→	2,300	1,900
GP-550E	グラフィック漢字P	119,800→	2,800	2,300
GP-50M	汎用プリンタ	25,000→	575	490
GP-500M	PC用	49,800→	1,146	976

プリンタ/NEC

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-PR201	日本語シリアルプリンタ	298,000→	7,282	6,206
PC-PR401	80桁サーマルプリンタ	39,800→	973	829
PC-8826	カラープロッタプリンタ	148,000→	3,617	3,082
PC-8027	ドットマトリックスプリンタ	89,000→	2,175	1,853
PC-PR202	日本語シリアルプリンタ	258,000→	6,305	5,373
PC-8825	熱転写漢字プリンタ	176,000→	4,301	3,665
PC-8024	ドットマトリックスプリンタ	128,000→	3,128	2,665
NM-9300RO	24ピン漢字プリンタ(80桁)	253,000→	6,183	5,269
NM-9400RO	24ピン漢字プリンタ(136桁)	310,000→	7,576	6,456

MSX　特別セール中

★全てジョイスティックとカセットテープ5本付！
★そのほか各社別のプレゼント付！

日本楽器製造		定価/円	15分割
YIS-803		49,800→	3,347
YIS-503		64,800→	4,355
SFG-01 FMサウンドシンセサイザユニット		19,800→	1,330
ゼネラルPCT-50(キーボード付)		146,500→	9,298
富士通	FM-X	49,800→	3,347
東芝"パソピアIQ"	HX-10DPN	69,800→	4,691
	HX-10DP	67,800→	4,556
日立	MB-H1	62,800→	4,220
	MB-H1E	54,800→	3,683
三菱	ML-8000	59,800→	4,019
ソニー	"HIT-BIT" HB-55	54,800→	3,683
	HB-75	69,800→	4,691
松下電器	CF-2000	54,800→	3,683
三洋電機	MPC-10	74,800→	5,027
	PHC-30	64,800→	4,355
	MPC-11	99,800→	6,707
キャノン	V-10	54,800→	3,683
ビクター	HC-6	64,800→	4,355
パイオニア	PX-7	89,800→	6,035

※その他周辺機器も全て取扱っております。

周辺機器も全て取扱っております。

お支払いは楽な長期クレジット

48回/60回

●現金の場合はお問い合わせ下さい。クレジットは3,000円以上の組み合わせに願います。



全国どこからでも電話1本(無料)で、商品先取り！お支払いは楽々クレジットで胸キュン！です。

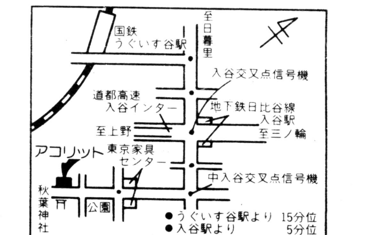
豊富なバリエーションの中から自由に組み合わせてください――

Acolyte
(アコリット)

〒110 東京都台東区北上野2丁目12番12号
営業時間／午前11時～午後7時　年中無休
03(844)3361

●他にオーディオ、ビデオ、パーソナル無線も取り扱っています。クレジットは1～60回までOKです。
●初回金のみ、端数金額処理のため、上記金額よりも少し多くなります。
●契約後の取消は規定の手数料を申し受けます。

●この他の新製品の御予約も受付けます。



中古パソコンが、全国ど

全商品5割・6割・7割引より

●24時間中古情報へTEL

中古パソコンの在庫と価格は日替りで毎日流しています。

03-983-1729
03-983-1617





NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され、大反響を呼んだ中古ショップ

全国どこでも電話で高額査定

本社買い取りデスク **03-983-2464**

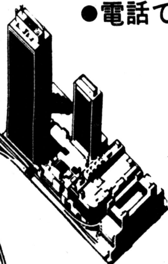
札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30〜19:00(水曜定休) ●電話でのご注文は24時間年中無休

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

こでも電話で買える。

CAT JAPAN

NEC

PC-2001(本体)	~~¥ 59,800~~	¥ 28,000
PC-6001(本体)	~~¥ 89,800~~	¥ 28,000
PC-6001＋ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥ 34,000
PC-6031(フロッピーディスク)	~~¥ 89,800~~	¥ 48,000
PC-6001MKII(本体)	~~¥ 84,800~~	¥ 58,000
PC-6041(ディスプレイ)	~~¥ 36,800~~	¥ 18,000
PC-6042(ディスプレイ)	~~¥ 56,800~~	¥ 28,000
PC-8001(本体)	~~¥168,000~~	¥ 48,000
PC-8011(拡張ユニット)	~~¥148,000~~	¥ 48,000
PC-8031-1V(フロッピーディスク)	~~¥168,000~~	¥ 48,000
PC-8031-2W(フロッピーディスク)	~~¥288,000~~	¥ 98,000
PC-8033(I/Oポート)	~~¥ 17,000~~	¥ 7,000
PC-8001MKII(本体)	~~¥123,000~~	¥ 72,000
PC-8801(本体)	~~¥228,000~~	¥108,000
PC-8826(プリンター)	~~¥148,000~~	¥ 58,000
PC-8801＋漢字ROM	~~¥266,000~~	¥122,000
PC-9801(本体)	~~¥298,000~~	¥148,000
PC-9801＋漢字ROM	~~¥338,000~~	¥162,000

SHARP

MZ-80KII(本体)	~~¥148,000~~	¥ 38,000
MZ-1200(本体)	~~¥148,000~~	¥ 52,000
MZ-80B(本体)	~~¥278,000~~	¥ 68,000
MZ-80B＋グラフィックラム	~~¥317,000~~	¥ 78,000
MZ-2000(本体)	~~¥218,000~~	¥ 88,000
MZ-2000＋グラフィックラム	~~¥257,000~~	¥ 98,000
MZ-721(本体)	~~¥ 89,800~~	¥ 42,000
MZ-731(本体)	~~¥128,000~~	¥ 58,000
MZ-3541(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥683,000~~	¥398,000
MZ-80DU(ディスプレイ)	~~¥262,000~~	¥ 58,000
MZ-80BP5(プリンター)	~~¥168,000~~	¥ 68,000
MZ-80BP6(プリンター)	~~¥181,000~~	¥ 78,000
MZ-80SFD(フロッピーディスク)	~~¥158,000~~	¥ 58,000
MZ-80BF(フロッピーディスク)	~~¥244,700~~	¥ 98,000
パソコンテレビX1＋グラフィックラム	~~¥300,000~~	¥158,000

FUJITSU

FM-8(本体)	~~¥218,000~~	¥ 68,000
FM-8＋漢字・非漢字キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥ 88,000
FM-11AD(本体)	~~¥338,000~~	¥178,000

TOSHIBA

パソピア(本体)	~~¥163,000~~	¥ 38,000
パソピア7(本体)	~~¥119,800~~	¥ 72,000

HITACHI

レベル3(本体)	~~¥198,000~~	¥ 38,000
レベル3マーク5	~~¥119,800~~	¥ 72,000

NATIONAL

JR-100(本体)	~~¥ 54,800~~	¥ 20,000
JR-200(本体)	~~¥ 79,800~~	¥ 38,000

OKI

IF800モデル10(本体、プリンター)	~~¥370,000~~	¥ 68,000
IF800モデル20(本体、カラーCRT、FDD×2、プリンター)	~~¥698,000~~	¥358,000

EPSON

MP-80(プリンター)	~~¥139,800~~	¥ 58,000
MP-80K(プリンター)	~~¥189,000~~	¥ 78,000
QC-20(本体、ディスプレイ)	~~¥1,350,000~~	¥398,000

APPLE・EXA・MITSUBISHI

アップルII(本体)	~~¥428,000~~	¥158,000
LFD-550PC(フロッピーディスク)	~~¥160,000~~	¥ 88,000
マルチ16(本体、カラーCRT、FDD×2)	~~¥930,000~~	¥380,000
マルチ16(本体、グリーンCRT、FDD×2)	~~¥730,000~~	¥290,000

※以上の商品に関しては至急お電話ください。
限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

《マイコンメイト》全国どこでも電話1本！もちろんクレジットでもOK！

機種が決ったら電話で注文

欲しい機種が決ったら今すぐ全国10ヶ所の注文デスクへ。



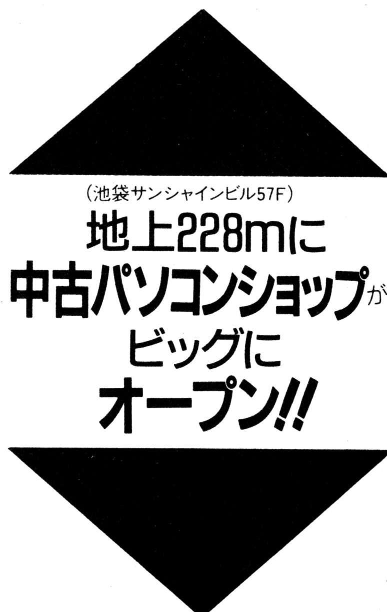
24時間電話受付

本社注文デスク　年中無休

03-983-2464
03-988-2105

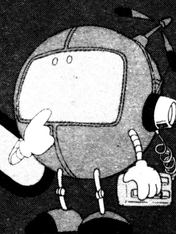
札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

- 24時間受付　夜型の方でも好きな時にTELできる
- 10ヵ所の電話受付　全国各地をネットした電話受付体制
- 日曜配達可　不在がちの方も大安心です
- 豊富な在庫　全メーカーの製品がラインアップ
- 保証書付　製品は最低3ヵ月以上の保証付です
- 高額下取り　製品の下取り、買い取りもいたします



パソコン・ソフト

テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT



キミは「ナウシカ」を見たか!?
あの感動を
「テクノポリス・ソフト」で再び!!
6月25日、
全国の期待を集めて新発売!

発売ソフトの内容

「忘れじのナウシカ・ゲーム」●MSX(ROMカートリッジ) 5,800円



あの名作「風の谷のナウシカ」のコーフンをもう1度! 左右スクロールのリアルタイム・アクション・ゲームの決定版だ。キミは主人公のナウシカになって、メーヴェを自在に操り、ガンシップで敵を倒しながら、数々の難関を切り抜けていくのだ!! 邪悪な敵に負けるなヨ!
©二馬力・徳間書店・博報堂

「ミンキーモモのパニックボール」●PC-8801,mkII(カセット) 3,200円



美少女キャラのプリンセス・ミンキーモモの反射神経ゲームだ。キミは、おとぎの国〝フェナリーザ〟の王女に変身! 雨あられと降ってくるボールを、持っているカゴでうまくキャッチすること。ボールは下に落ちるとハネ回るぞ! ボールの降り方やハネ方にはいろいろなパターンがあるから研究してネ
©葦プロ

「ななこSOS」●FM-7(カセット)〈2巻組〉4,000円



PC-8801・mkII版の、あの「ななこSOS」のFM-7版。ときめきの紙芝居ふうハチャメチャ・アドベンチャーで、巨大化してしまった猫さんを救うために、ななこは戦う。動物園から始まる奇想天外な物語とキレイな画面に、君は魅了される。超会話方式を採用したので、入力のしやすさはピカー。美少女ななこのかわゆさ度もピカーだ!
©吾妻ひでお・国際映画社



ゲーム使用&プログラム作成に最適なユーテリティ・ソフト。どんなテープ版のソフトでもディスク化が可能という便利モノ。画面のセーブ、V-RAMをプリンタバッファとして使うなどの拡張機能付き！

「高速・拡張DOS"Mr.Goody"」 9,800円

おもしろ・ユニーク・興奮度200%! キラリと光るアニメ・漫画キャラクターをそろえて

絶賛発売中!!



「ナウシカ危機一髪」●PC-6001mkII、6601(カセット) 3,200円

ガンシップに乗り風の谷から腐海へ……ナウシカとなった君の戦いはここから始まる。トルメキアの戦車隊、コルベットなどからの激しい攻撃を交しながら、画面の中を自由自在に飛び回り、また反撃し、敵を全滅させるのだ。PC-6001mkII ユーザー必見のアーケード・ゲームだ。



「TREKY'S DEMISE」(トレックファンの遺産)●PC-8801、mkII(カセット) 3,200円

SFシミュレーションの金字塔、STAR TREKマニアの超大作SFシミュレーション。PC-8801のメモリ限界にチャレンジしたスペース・ウォーゲームだ。君は大型要塞艦トレッキーの艦長になり、大敵クレイモン軍を全滅させるのだ。健闘を祈る！



「MISS MACROSS」●FM-7・8、PC-8801(カセット) 3,200円

MISS MACROSS、リン・ミンメイのC.G.を使った15パズル。ミンメイのフィギュア・シーンが全部で7枚入っていて、1シーン解くごとにミンメイがちょこっと動き、次のシーンへとレベルアップしていく。第17話ファンタズムの輝みたいにコケるなよ！
©ビックウエスト・毎日放送



「風の谷のナウシカ」●PC-8801、mkII(DISK) 6,800円

風の谷から腐海へ、ナウシカの戦いはつづく……。君はナウシカになって風の谷や腐海をアドベンチャーするのだ。今までのトロくさいグラフィック・アドベンチャーとお別れして、この、絵が動くニュータイプ・アドベンチャーにチャレンジしないと君は時代遅れになるぞ！



「ななこSOS」●PC-8801、mkII(DISK) 6,800円

ときめきの紙芝居ふうハチャメチャベンチャー。巨大化してしまった猫さんを救うためにななこは戦う。動物園から始まる奇想天外な物語とキレイな画面に、君は魅了される。超会話方式を採用したので、入力のしやすさはピカー。美少女ななこのかわゆさ度もピカーだ！ ©吾妻ひでお・国際映画社

全国の有名パソコン・ショップ、大型書店でお求めください。

●テクノポリス・ソフトは、右記の卸元・取次店で扱っております。(順不同)。

(株)コーサカ	〒543 大阪市天王寺区味原町12番5号	☎06-763-5801
(株)フタバ図書	〒730 広島市南区金屋町7-12	☎082-264-1524
誠光堂書籍(株)	〒101 千代田区神田神保町1の28	☎03-292-8275
東京出版販売(株)	〒162 新宿区東五軒町6番24号 教科書教材部 教材課	☎03-269-6111
日本出版販売(株)	〒102 千代田区飯田橋3丁目11番7号 教科書教材事業部 教材事業課	☎03-234-2371

発売元＝徳間書店〈テクノポリス〉 販売元＝徳間コミュニケーションズ なお、お問い合わせは毎日、PM3.00〜5.00〈テクノポリス〉☎03(233)3921まで。

キミのプログラムを全国的に有名にしよう！

プログラムポシェット＆テクノポリスプログラム募集！

プログラムポシェットとその親分の月刊テクノポリスでは、キミのオリジナル・プログラム（ゲームソフトでも便利ソフトでもなんでもかまいません）を常に募集しています。

オリジナルに限る！

あたりまえの話ですが、キミがキミ自身で考えて作ったプログラムをお願いします。

二重投稿厳禁！

同じプログラムを他誌にも投稿するようなことは絶対やめてください。盗作に次ぐ大問題になってしまいます。

バックアップを必ず！

投稿作品はお返しできません。また、採用作品について電話でお聞きすることがありますので、必ずプログラムのコピー（テープやリストなど）をとっておいてください。

投稿者全員に特製カセットプレゼント

投稿者全員にMYパコのレーベル付きカセットテープをプレゼントします。

採用プログラムには賞金も出ます！

〔プログラムポシェット〕サイコー賞＝２万円、バッチリ賞＝１万円、ヨッシャ賞＝５千円〔月刊テクノポリス〕「ショートプログラム部門」「１画面プログラム部門」優秀作＝２万円、秀作＝１万円、佳作＝５千円「ロングプログラム部門」優秀作＝５万円、秀作＝３万円、佳作＝１万円――それぞれ、以上のような賞金が出ます。

これがプログラム投稿の基本フォ

採用されるプログラムの97％がこのルールを守っています。

テープで投稿！

プログラムは、必ずカセットテープ（できればパソコン用の15分以下のもの）に、セーブして送ってください。
①必ず、ベリファイすること。
②用心のために２回以上同じものをセーブすること。
③ファイルネームをテープに正確に書くこと。
④１本のテープには原則として１本のプログラムを！（プログラムが２本以上入っていると見すごすことがあります）。

必要事項を書いた手紙を！

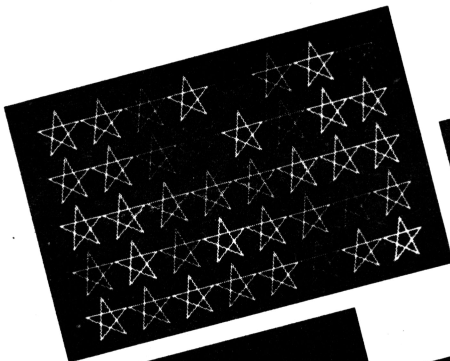
テープといっしょに、次の事柄を正確に記した手紙を同封してください。もし、手紙が不備な場合、プログラムがよくてもボツになることがあります。
①プログラムを作った機種名・言語名（機種によってはBASIC名やページ数や増設オプションなども正確に）。
②ロード方式を明記（ファイルネーム、ボーなどはもちろん、ロードするためのコマンド、セーブしたときのレコーダー機種名なども）。
③プログラムの遊び方、使い方（使用キーの説明やゲームのルールなどをなるべく詳しくわかりやすく。ゲームストーリーなどもあれば書きそえてください。なおアドベンチャーゲームは答えもいっしょに）。
④変数リスト（プログラムで使用の変数名とその意味を明記してください）。
⑤プログラム解説（デバッグや解析がしやすいように、プログラムのどの行でどういうことをやってるか、など詳

募集プログラム部門規定

●１画面プログラム部門――その機種の１画面の表示限界に入りきるプログラムのことです（たとえばPC-8801だと80文字×25行まで）。

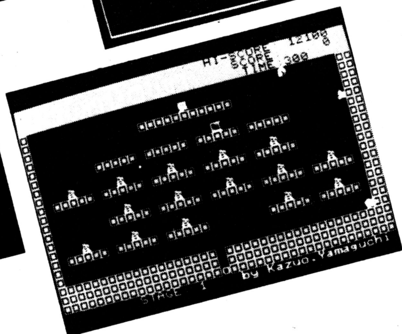
●ショートプログラム部門――原則として100行以内のプログラム。プログラムによっては、若干の行数オーバーも許容します。なお、マシン語の場合は３Kバイトをめどとします。

●ロングプログラム部門――以上の２つにおさまりきれない長いプログラムすべて。









ピッ ピッ ポシエット Vol.2より バグ通信

●再びご迷惑おかけいたしました。前号『プログラムポシエットVol.2』からバグのお知らせです。

●以下、バグ発生該当ページ・機種名・バグ修正を列挙しますので、お心あたりの方はお手持ちの『プログラムポシエットVol.2』と付けあわせてご覧ください。

50 ページ／For M5（Base Attack）／「遊び方」4行目★空飛ぶ敵はオレンジャー（スペース・キー）➡……（シフト・キー）

51 ページ／同上／リスト右890行★そのまま打ちこむとErr 12 in 0が出る➡デリートキーでスペースを全部取って打ちこめばOK.

52 ページ／For M5（Space Battle）／「遊び方」★再ゲーム用キーの記載なし➡再ゲームは1キー。

53 ページ／同上／リスト200行★……E=E+U＊32:let R=R+T＊32:……➡2つの32は16のあやまりでした。

74 ページ／For PASOPIA 7（10ゲーム）／「チェックポイント」14行目★「，170」をつけたして➡「，175」をつけたして

91 ページ／For PB-100ファミリー（Pack&Warp）／「チェックポイント」★（記載もれ）➡減速し続けると、スピード表示がおかしくなります。これを直すためには、以下のプログラムを追加すればOK（␣はスペースの印です）。

```
55 IF B<10 THEN 65
57 IF B<100 THEN 67
60 PRINT CSR 6;B; "km" ::
GOTO 69
65 PRINT CSR 6;B; "km␣␣
" :GOTO 69
67 PRINT CSR 6;B; "km␣"
69 PRINT CSR 0;MID (C,
7);
230 B=B-20:IF B≦0;B=0
235 RETURN
```

――第２号のバグは以上です。どうもすいませんでした。ピッ。通信おわり。

ーマットだ！

しく書いてください）。

⑥参考文献・参考プログラムを明記(プログラムを作るときに参考にした本・雑誌の月号・ページ数、記事名・プログラム名を正確に)。

⑦郵便番号・住所・氏名（ペンネームがあればそれも）・年令・職業（学校・学年）・電話番号も忘れずに。

封筒で仕上げ！

封筒の裏にも、住所・氏名のほか機種名・ロード方式を明記してください。

封筒の表にはプログラムの部門名(１画面・ショート・ロングの３部門があります）を赤で明記してください。

あて先はこちら

プログラムポシエット、月刊テクノポリスとも共通です。

〒101　東京都千代田区神田錦町3-22
小笠原ビル４Fテクノポリス編集部
１画面
ショート　係
ロング

アンケートの結果半数近くの人達が……
ポシェットのほうがおもしろい
と、答えました。

編集後記

★うっ！　また、例のたけちゃんが、さっきにひきつづき、ひんしゅく第2弾をかっている。もう、やなんだよね。おちこんだたけちゃんの相手をするのは。あっ！　こっちにきた。もう、こっちにくるなったら。でっ、となりにすわった。もうこうなったら無視しよう。「いいんですよ、いいんですよ、ぼくなんか。ね、クーさん、そう思いません？ねえ、クーさんたらあっ、そりゃー、ぼくだって……(ながながと、続く)」。

例の山科さん、ぼくの気持ちわかります？

P.S.ぼくのペンネームのクーは、ものを食うのクーではありません、この由来は親にも数えていない秘密なのだ。この秘密がわかった人は、編集部「クーの秘密がわかったぞー」係まで、正解した人には、例の山科さんからプレゼントがあります。　　　　　（クー）

★ポシェットも3号目で、とおなじ調子で始めてみたけれど、今回もバリバリと（おせんべえを食べながら）仕事しちゃいました。

クーさんや、新星のごとく現れた、パンプくんと協力して（実は、2人にばっかし負担をかけて……、す、すいません。）やっとこさでできちゃいました。

今回は、表紙も一新して、カッコエーだろう。本当は、ひそかに、表紙に工作班の進出を狙っていたのに、例の山科さんが「くだらない工作よりも原稿原稿……！」。

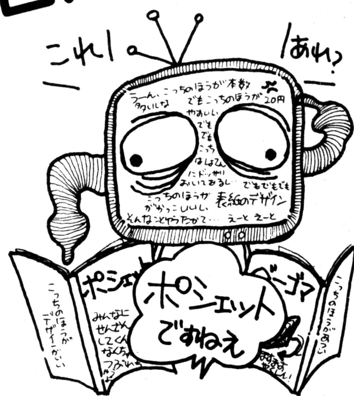
どーせ僕なんか、ひんしゅく者で、口と手がいっしょに可動しても、原稿は苦手だよ。

とにかく、工作班班長は、このたけちゃんであることに変わりはないのだ。ワッハッハに虫歯が3本。(たけちゃん)

★はじめまして、パンプくんです。このポシェットVOL. 3で、デビューとあいなりましたのさ。うーん、ち、ちかれた。

えー、ボクの担当したプログラムには、わざとバグを10こずついれてあります。だから、バグを見つけても、すぐTELしようなどと思わず、「これは、わたしへの挑戦なのだ！　ふん、まけてたまるか。自力でバクを取ってやるぞ！」と考えてほしいものです。はい。あはははは………うそです。

（パンプ）



★最近、すっかり主婦の友ダチっている私です。さばのみそ煮とマリンルックとプログラムのゴッチャ煮の1ヵ月も終り、♨と豊島園が待っています。あっ、それからぼくの結婚のスキャンダルを握っているジャマ森さんへ………フフフ。（デザイン班　ハットリくん　サササッ）

★ちなみに、鈴木くんってあんまりおいしくないんです。　　　　（山科）

テクノポリス増刊
プログラム・ポシェット第3号

●発行人　山下辰巳
●編集人　佐瀬伸治

STAFF
●編集担当／山森尚
●編集／山科敦之・コスミックプランニング㈱
●表紙デザイン／鈴木俊明
●本文デザイン／スズキトシアキデザインオフィス・オフィスアーク
●イラスト／とりいかずよし・増田秀美・宮野ひろみ・おおばみわ・山科敦之
●写真／萩原脩
●技術／森田将史・本多裕・橋岡正和・松下武諭
●フィニッシュ・デザイン／㈱創文新社
●印刷／凸版印刷㈱

©徳間書店　1984　本誌掲載の写真イラスト、記事およびプログラムの無断転載を禁じます。

RAPPORT
ソフトライブラリー

ROLE-VENTURE

REAL-TIME
ROLE-PLAYING
ADVENTURE-GAME

FM-7、PC-8801のハード機能を最大限に生かし、驚異の36色発色を実現した本格派ロールベンチャーゲーム。



機動戦士ガンダム2

「翔べ！ガンダム」 ●FM-7 ●PC-8801 絶賛発売中
各2巻組／定価3,900円

マニュアルをなくしてしまったアムロ、シャーの攻撃を逃れて、ガンダムの操縦マニュアルを手に入れることができるか。宇宙空間に繰り広げられる、ガンダムとザクの死闘。大気圏突入は成功するか。





PART1を凌ぐ、ROLE-VENTUREゲームの決定版、遂に登場。PART1の回答編も付いています。
もちろんPART2だけでもゲームは進行できます。

機動戦士ガンダム1

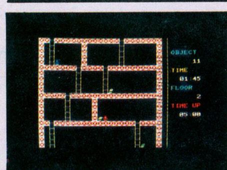
「ガンダム大地に立つ」 ●FM-7 ●PC-8801 絶賛発売中！
各2巻組／定価3,900円



フラウボを助け、ガンダムに乗り込むことができるか。
ガンダムのコクピットに座るのは君だ！

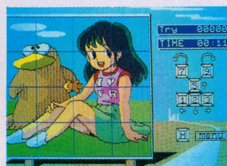
ゲーム・ソフトの決定版!!
このガンダム・シリーズは、リアルタイム、ロール・プレイング、アドベンチャー・ゲームをミックスした画期的な発想のもとに我が国初のロールベンチャーゲームとして企画され、質的にも量的にも他のゲームでは得られない壮大な宇宙ＳＦドラマを体験することができる。

★カセットテープ２巻組（サウンド・音声・効果音付／マシン語使用）カラー版マニュアル付（豪華ブック型パッケージ）
★適用機種／FM-7、PC-8801
★テキスト・コマンド＝英文



RUNNING MADNESS

●FM-7 ●PC-8801
建設中の超高層ビルディング。様々な障害を乗り越えて、君はいかに脱出するか。逃げて、逃げて、逃げまくる脱出ゲームの決定版！
定価/2,800円



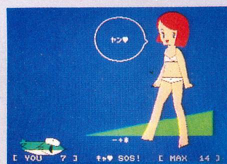
クロスパズルTAAKOちゃん

●FM-7 ●PC-8801 絶賛発売中
今、話題のアニメキャラクター「TAAKOちゃん」、マイコンゲームに初登場。16面、36面の２種類のクロスパズルゲームが楽しめます。
定価/2,800円



FRONT COMMAND

●FM-7 ●PC-8801
軍団を指揮して、自軍をいかに勝利へ導くか。待望の戦争シミュレーションゲーム。
予価/6,000円
(ディスク版)



キャ♥SOS

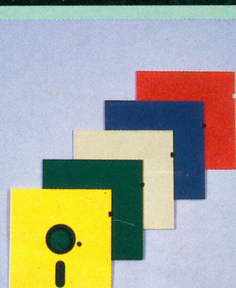
●FM-7 ●PC-8801絶賛発売中
ハリアーVS女の子！
爆風に顔があからみ、目が潤む。アイデアいっぱい、美少女ゲームの決定版、ついに登場！
定価/2,800円

※全国の有名書店・マイコンショップ等にてお買い求め下さい。

ラポートソフト会員クラブ
「Ramco Club」
会員募集中

ラポートソフトのユーザーズクラブ「Ramco club.の会員になりませんか。会費は無料。同クラブは会員相互の情報交換を目的とし、話題のソフト紹介や最新マイコン情報を掲載した会員誌の発行も計画しています。多数の御応募お待ちしています。

カラー・フロッピー10色



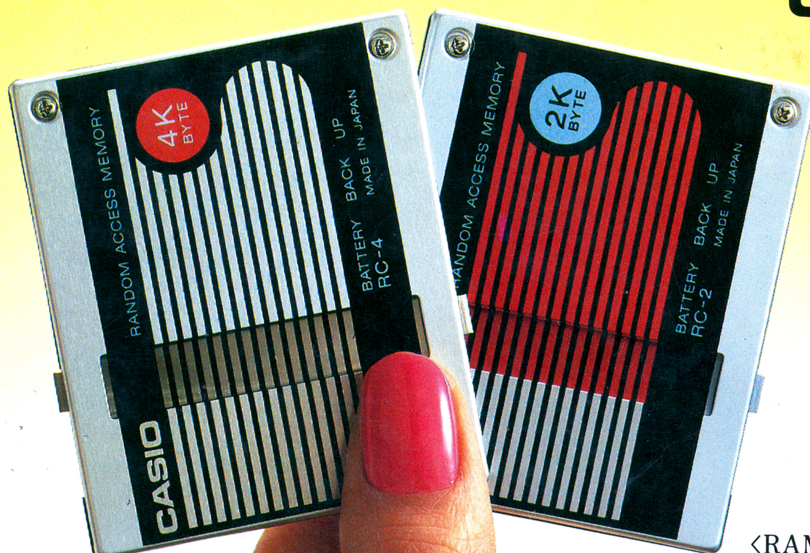
今まで、何故黒いフロッピーしかなかったのでしょうか？カラーフロッピーは、処理別にフロッピーの色を変えたり、自分専用のフロッピーの色を持つこともできます。

発売中
(5インチ、8インチ)

マイコンショップでお求め下さい。
発売元：ラポート株式会社

〈企画・制作・発売元〉
ラポート株式会社
〒160 東京都新宿区新宿2-1-1 ラポートビアビル
TEL：03(354)3951(代)

CASIO



〈RAMカード〉

LOAD“無用”。変身の切り札。



※写真の表示は、はめこみ合成です。

「RAMカード」で変身。
プログラムが、即、走る。
データが無限に使える。
〈FX-750P〉待望の新登場。

アッという間に専用機。
2スロット方式の「RAMカードシステム」採用。

「RAMカード」は小型で着脱自在。差し換えるだけで即座に別のプログラムを作動させることができます。しかもバッテリー・バックアップ付きだから、本体から外してもプログラムやデータをバッチリ保護でき、ロード・セーブの手間がいりません。また、1枚をプログラム用、もう1枚をデータ用として使うと、組み合わせにより、データ処理・データ収集が無限に行なえます。

統計機能を強化の豊富な66関数機能搭載。

基本的な関数はもちろん、回帰分析・標準偏差など統計機能を充実。さらに光速度や重力定数など、10種の科学定数も内蔵。簡単に入力できるワンキー関数機能で、いっそう便利。スピードを要求される現場で、即戦力としてたちまちお役に立ちます。

主な仕様●使用言語：BASIC●ROM：約27KB●RAM 標準4KB(RC-4)、最大8KB●表示方式：24桁ドットマトリクス液晶表示●電源：リチウム電池(CR2032)2個 ●サイズ：186×82×16mm●重さ：252g(電池・RAMカード込み)
■オプション●RAMカード：RC-2(2KB)¥5,500/RC-4(4KB)¥10,000 ●カセットインタフェイスつきミニキャラクタープリンタFA-20¥17,800

RAMカードシステムのポケットコンピュータ

FX-750P ¥24,800(本体価格)

(付属品：RC-4 1枚、ソフトケース、活用ハンドブック付き)

ワイドグラフィックのハンディパソコン



PB-700 ¥34,800(本体価格)

BASIC入門の決定版



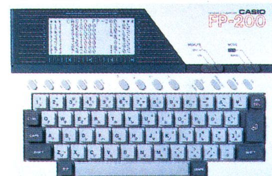
PB-200 ¥14,800

小さなボディに高性能プリンタ内蔵



PB-300 ¥29,800

簡易表言語CETL〈セトル〉を搭載



FP-200 ¥69,800

●ライブラリー 〈FX-750P用〉実用プログラムライブラリー¥2,500(技術評論社)/〈PB-700用〉パソコンおもしろゲームIII¥1,200(産報出版)/実践ビジネスプログラム¥1,200(洋々社)/利息・利回り計算プログラム50¥2,200(工学図書)/PBファンブック¥2,500(技術評論社)/〈PB-200・300用〉総合ライブラリーI・II各¥1,800(技術評論社)/パソコンおもしろゲーム¥980、パソコンおもしろゲームII¥1,200(以上、産報出版)/カシオポケコン操縦法¥980(ナツメ社)/ポケットコンピュータプログラミング300題¥1,300(日刊工業新聞社)/実用〔統計・販売管理〕プログラム48¥1,800(青葉出版)/〈FP-200用〉パワフルライブラリー¥1,800、テクニカルブック¥2,000(以上、技術評論社)/ポケッタブル・プログラミング¥1,500(CQ出版) ※お求めは書店にてどうぞ。

カシオ計算機株式会社 営業本部 〒160 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎03(347)4811(代表)

©徳間書店 1984 印刷 凸版印刷 Printed in Japan

雑誌 06450—6

テクノポリス増刊
昭和59年6月30日発行
編集人 佐瀬伸治
発行人 山下辰巳
発行所 徳間書店
東京都港区新橋4～10～1
電話・東京03(433)6231(代)
編集室03(233)3921
定価三三〇円

テクノポリス増刊

プログラムポシェット



VOL.3

パソコンライフを充実させる

各機種用プログラム満載の330円

徳間書店